

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI “FEDERICO II”

**DIPARTIMENTO DI SOCIOLOGIA
DOTTORATO IN “SOCIOLOGIA E RICERCA SOCIALE”
XXI CICLO**

**SPAZI SINTETICI
Verso una Sociologia dei Mondi Digitali**

**Tutor
Ch.mo Prof.
Gianfranco Pecchinenda**

**Candidato
Dott.ssa Selene Caldieri**

**Coordinatrice
Ch.ma Prof.ssa
Enrica Morlicchio**

NAPOLI, 2008

«Non ci sono grosse differenze tra quello che è reale e quello che è irreale e tra quello che è vero e quello che è falso. Una cosa non è necessariamente o vera o falsa, può essere entrambe: vera e falsa»

[Harold Pinter]

INDICE

INTRODUZIONE.....	1
-------------------	---

CAPITOLO I

BREVE STORIA DI PASSAGGI EPOCALI

1.1 Introduzione.....	9
1.2 Verba volant, scripta manent: il suono si ferma sulla carta.....	14
<i>1.2.1 L'invenzione della stampa a caratteri mobili.....</i>	<i>28</i>
1.3 Dalla radio alla TV: lo sviluppo della cultura schermica.....	38
1.4 Definire i New Media	55
<i>1.4.1 Le generazioni di Computer.....</i>	<i>61</i>

CAPITOLO II

SPAZI SINTETICI: UNA NUOVA FRONTIERA

2.1 Tornare alle origini: il concetto classico di comunità.....	69
2.2 La comparsa delle nuove tecnologie e il concetto di comunità.....	80
2.3 Evoluzione dei Mondi Immaginari.....	87
2.4 Il Reale del Virtuale: la consistenza di uno spazio sintetico.....	94

CAPITOLO III

SECOND LIFE: UN MONDO SINTETICO SOCIALE

3.1 Definire un nuovo mondo.....	105
<i>3.1.1 Realtà multiple e frames sovrapposti.....</i>	<i>117</i>

3.2 Cominciare una seconda vita	121
3.3 Prima, seconda o terza vita?.....	129
CONCLUSIONI.....	137
<i>RINGRAZIAMENTI.....</i>	<i>141</i>
BIBLIOGRAFIA.....	142
WEBGRAFIA.....	148
APPENDICE.....	150

INTRODUZIONE

Il mio lavoro parte dalla constatazione di quanto oggi sia più che mai necessaria una riflessione sociologica sui nuovi spazi della realtà sociale.

Nonostante già da qualche decennio si senta parlare di mondi sintetici (più comunemente definiti virtuali), le informazioni a riguardo derivano, il più delle volte, da analisi sommarie e generalizzanti, pronte a liquidare questi spazi come un'evoluzione tecnologica dei classici videogiochi off line, che nella rete trovano nuova linfa e crescenti interessi commerciali per i produttori.

In realtà, se si cerca di andare oltre queste riduttive considerazioni e si osserva non solo la complessità tecnologica degli spazi sintetici, ma soprattutto la grande influenza che questi mondi esercitano verso l'esterno, ovvero verso la realtà tradizionalmente intesa, allora risulta evidente quanto sia importante un'analisi di quello che è un nuovo e potente strumento socio-culturale.

I mondi sintetici rappresentano dei mondi possibili di fronte ai quali gli abitanti non si limitano a sospendere volontariamente la propria incredulità e, trascendendo dalla tradizionale esperienza del tempo e dello spazio, a sperimentare una nuova consapevolezza. Essi scelgono di credere ad una narrazione accettandone l'inganno, purché questo avvenga nel pieno rispetto delle regole del mondo rappresentato, ma in più possono abitare questi mondi sintetici, oltre che con la mente, anche agendo su questi in modo attivo, facendone la storia, producendo oggetti, intessendo relazioni con altri esseri umani, diventando avatar e non personaggi di in una narrazione precostituita.

Si determina un passo in avanti, grazie alla tecnologia, rispetto alla cosiddetta Credenza Secondaria descritta da J.R.R. Tolkien, che può essere considerato l'inventore dei mondi secondari, mondi dotati di una propria coerenza interna e dove veniva rispettato, con estrema attenzione, il sistema di corrispondenza tra la realtà secondaria e sua rappresentazione, come dimostra l'accurata realizzazione di mappe.

I Mondi sintetici, siano essi unicamente ludici o sociali, ovvero maggiormente concentrati sulle attività liberamente intraprese dagli utenti, possono essere definiti come una nuova frontiera della realtà, che non si distacca in modo drastico dallo spazio tradizionale.

Tra questo livello e quello digitale si frappone infatti una *membrana osmotica* che lascia passare elementi da un piano all'altro della realtà, determinandone reciproche influenze, facendo sì che il mondo sintetico non venga percepito come una semplice alternativa alla realtà tradizionale, ma come un nuovo piano della realtà, una nuova provincia di significato che si aggiunge alle altre preesistenti.

Il percorso che ho seguito per sviluppare questo tipo di analisi è partito da una ricostruzione della storia dei mezzi di comunicazione mettendoli in relazione allo pseudo-ambiente che questi di volta in volta hanno contribuito a creare, al centro del discorso sta dunque l'idea di mediazione dell'esperienza e di come tecnologia e società tendano a co-prodursi attraverso un continuo processo dialettico.

Non potevo quindi non considerare il primo epocale passaggio dalle culture orali a quelle culture caratterizzate dalla presenza della scrittura prima, e della stampa poi.

Due realtà contrapposte dove da una parte la conoscenza veniva affidata alla dimensione del suono, e per far fronte all'evanescenza si ricorreva alle formule fisse, al mito come particolare forma di condensazione della storia, che gestiva il noto in maniera tradizionalistica, allontanando ogni cosa non potesse rientrare nei propri schemi, pena la sopravvivenza stessa della comunità; dall'altra abbiamo invece la scrittura e poi la stampa, il suono che quindi arresta la propria "volatilità" su un supporto fisico, le idee diventavano permanenti, il pensiero trova nello scritto una propria oggettivazione, l'uomo si libera dell'incombenza di dover ricordare

tutto e può dedicarsi ad altre attività, tra cui la lettura individuale dei testi, la loro interpretazione nonché la loro critica.

Mentre nella comunità orale, tra uomo e realtà, si frappone quindi uno pseudo-ambiente fatto di narrazioni, miti, formule e immagini della realtà fornite dai cosiddetti specialisti della memoria, e lo spazio è percepito come fisso, immutabile, dove il presente è immagine di ciò che *era stato*, uno spazio che quindi non può essere modificato senza mettere a rischio la realtà stessa, nelle società dove viene introdotta la scrittura lo pseudo-ambiente viene ad essere costruito da coloro che hanno padronanza del mezzo, a cui è affidato il compito di riportare gli eventi, lo spazio diventa luogo da scoprire, così come il tempo che acquisisce una propria linearità, non più concentrato sulla ripetizione continua del passato, vede apparire la dimensione del presente nonché quella del futuro.

Con il processo di industrializzazione, i progressi tecnologici e scientifici determinano una ristrutturazione della percezione di spazio e tempo e l'acquisizione di nuove capacità umane. Prima il telegrafo, poi la radio e quindi la televisione, si sostituirono man mano all'antico focolare domestico; il *broadcasting*, la "disseminazione" riporterà in auge l'oralità come strumento per la diffusione delle idee.

In particolar modo con la televisione si impone una comunicazione definita per *flusso*, lo spettatore viene infatti immerso in una sequenza di immagini e suoni che conducono ad un coinvolgimento improvviso. Per quanto riguarda l'influenza esercitata da questi nuovi mezzi sullo spazio del discorso critico, vediamo che se da un lato si allargano gli spettatori e, almeno in potenza, tutti i cittadini hanno la possibilità di esprimere pubblicamente il proprio pensiero, superando così vincoli come la classe di appartenenza o il livello di alfabetizzazione, è anche vero però che si passa da una sfera pubblica ad una sfera di massa, dove la massa è allo stesso tempo anonima e frammentata, probabilmente poco cosciente dei propri diritti quanto dei propri doveri e soprattutto distante dal riconoscersi come gruppo coeso.

Se, sul finire del XX secolo grazie alla duplice spinta di innovazioni tecnologiche e particolari contesti culturali, gli individui nella società occidentale sono passati da una forma di intelligenza definita sequenziale, sviluppata tramite la lettura e la

scrittura, ad una forma di intelligenza simultanea che tuttora si sta modellando, tramite le immagini e l'ascolto, l'avvento delle nuove tecnologie digitali sta facendo registrare importanti conseguenze nel settore delle relazioni interpersonali, moltiplicando la possibilità di entrare in contatto sia con un maggior numero di persone che con un maggior numero di informazioni, si accentua il ruolo svolto dalle interazioni stesse nella definizione degli schemi attraverso cui si pensa e si interpreta la realtà.

Come descrivo nel secondo capitolo del mio lavoro, quella che può essere definita la colonizzazione del ciberspazio ha riportato in auge il termine *comunità*, proprio per descrivere quel fenomeno di *ri-coinvolgimento* che vede l'uomo proiettato verso nuove e differenti forme di aggregazione.

Se una delle più celebri definizioni di comunità, quella di Ferdinand Tönnies, vedeva nella prossimità spazio-temporale uno degli elementi fondanti la comunità stessa, in un contesto digitale la compresenza e l'interazione fisica non rappresentano più requisiti indispensabili, anche se questo punto è stato oggetto di fortissime critiche. È anche vero però, come cerco di dimostrare nel mio lavoro, che oggi parlare di comunità in contesto digitale è riduttivo, o quanto meno insufficiente per descrivere quelli che si configurano come veri e propri mondi, dotati di un'ambientazione tridimensionale, vere e proprie realtà parallele persistenti, presenti cioè ventiquattr'ore su ventiquattro, che al loro interno includono gruppi e associazioni estremamente variegate.

Al centro delle mie considerazioni si pone la necessità di superare l'associazione tra *virtualità* e *irrealtà*, un'immagine condivisa da molti ma che ha portato ad analisi distorte dei fenomeni emergenti. Per questo motivo mi sono impegnata a cogliere il punto di vista degli abitanti di questi spazi sintetici, che riferendosi ai mondi on line ne parlano come di luoghi, trattandoli implicitamente come reali, essi sono dunque reali perchè un gran numero di persone possono sperimentarli e concordare su ciò che hanno visto e fatto, sono reali perchè gli eventi possono accadere a prescindere dalla propria presenza, da qui il riferimento a tali mondi con il termine di *persistenti*.

Nella mia riflessione una questione centrale è stata non tanto la distinzione tra una dimensione fantastica e una reale, quanto invece comprendere in quale delle due ci si impegna di più, come si svolge la vita dei residenti stabili nei mondi on line e quanto questa vita instauri un legame con quella tradizionale. Dunque al termine virtuale è stato preferito quello di *sintetico*, utilizzato non per designare uno spazio dallo statuto ontologico di dignità inferiore rispetto allo spazio tradizionale, quanto come una categoria ad esso collegata attraverso una relazione complessa.

Nell'ultima parte presento l'analisi di un mondo sintetico particolare, ovvero Second Life, o SL come viene chiamato di solito dagli utenti, un ambiente elettronico tridimensionale occupato ad oggi da oltre 13.000.000 di residenti, a cui si accede attraverso un computer abbastanza potente con una buona scheda grafica e una connessione ad internet a banda larga, in cui ho svolto un'osservazione partecipante per oltre un anno a partire dal mese di Maggio del 2007, periodo durante il quale ho preso parte alla vita in questo mondo, incontrandone gli abitanti con i quali ho scelto di intraprendere conversazioni inizialmente libere, per stabilire un contatto amichevole, e quindi orientate ad ottenere informazioni sul campo dei miei interessi.

Riuscire a dare una descrizione esaustiva di cosa rappresenti Second Life, soprattutto a quanti non sono mai entrati né in questo mondo né in altri simili, è sicuramente un lavoro non agevole.

Second Life non è un videogioco tradizionale come non è un MMORPG, giochi multiplayer solitamente di ambientazione fantasy ambientati all'interno di mondi persistenti, anche se i punti di contatto con entrambi ci sono come ad esempio l'interfaccia, la presenza di un avatar, l'insieme di regole che strutturano la coerenza interna. A differenza di una realtà prettamente ludica, però, Second Life non prevede vittorie e sconfitte che comportano una crescita nelle abilità del proprio avatar, né tantomeno sono previsti obiettivi da raggiungere, livelli da superare.

Second Life è un mondo sintetico sociale nato nei laboratori della Linden e lanciato nel 2003, un mondo aperto e percepito dagli utenti come uno spazio in cui accadono cose, in cui l'attività degli abitanti ha delle conseguenze, uno spazio che si basa sull'opera creativa di chi lo vive. L'ingresso nel mondo di Second Life pre-

vede, oltre alla tecnologia cui ho precedentemente fatto riferimento e all'installazione di un programma gratuito, anche una registrazione, tutta una serie di formalità che fanno pensare ai passaggi burocratizzati per entrare in qualsiasi struttura chiusa della società moderna.

Dopo aver sbrigato queste pratiche, veniamo catapultati all'interno di un mondo colorato, per certi versi quasi pacchiano, su una prima isola dove poterci ambientare, un vero e proprio limbo dove guardandoci intorno vediamo altri nostri cloni, ecco quindi che scatta la molla della differenziazione, cliccando su noi stessi si apre un menù a torta dove scegliendo la "fetta" *apparence* possiamo accedere al menù per modificare il nostro aspetto utilizzando la varietà di caratteristiche somatiche e di abiti che il sistema mette a disposizione.

Da questo momento comincia la Seconda vita, ma la prima domanda che emerge già poco tempo dopo la permanenza in questo mondo è: ma è davvero una seconda vita?

Second Life offre sicuramente la possibilità di sperimentare diverse rappresentazioni del sé, ma lungi dall'essere una seconda possibilità, di Second questo spazio ha poco o meglio, dopo aver passato molto tempo sia in questo mondo virtuale che in altri di stampo prettamente ludico, penso di poter affermare che Second Life sia uno dei tanti elementi che costituiscono quell'ambito di realtà fisicamente tangibile.

Una delle prime domande che ho posto ai residenti che incontravo durante le mie passeggiate è stata di definire Second life: per alcuni rappresenta un gioco anche se poi indagando ancora, la componente ludica di Second life non era percepita nel modo più tradizionale del termine, collegando cioè il mondo persistente della Linden ai videogiochi online classici, quanto piuttosto allo svago ad un modo diverso per trascorrere il tempo libero, facendo nuovi incontri, sperimentando le rappresentazioni di sé e partecipando ad eventi a volte anche bizzarri; per altri invece Second Life rappresenta un'occasione per fare soldi, tanto lì quanto nella realtà tradizionale, proprio perché qui è data la possibilità di trasformare i guadagni dalla valuta locale – i Linden dollar – in moneta sonante, tangibile.

Quest'ultimo aspetto rende ancora più evidente quello che rappresenta l'innovazione a mio avviso più interessante introdotta dai mondi sintetici, ovvero la trasformazione degli schermi in membrane osmotiche tali da permettere passaggi continui da una vita all'altra.

La stessa presenza di alcune istituzioni è prova del passaggio da una dimensione all'altra, atenei, riviste, ospedali cercano di sfruttare le potenzialità offerte da questo strumento, così come altrettanto importante è una sorta di controesodo, gli avatar che finiscono per rappresentare noi stessi nella realtà tradizionalmente intesa.

Ecco quindi che, per spiegare meglio questo fenomeno, ho utilizzato la riflessione di Alfred Schutz sul concetto di relazione sociale e, in particolar modo, su quella che lo studioso tedesco considerava la base di ogni altra relazione e della stessa struttura del mondo sociale, ovvero la *relazione sociale ambientale*¹. Questo tipo di relazione si caratterizza per il fatto che tutti gli interlocutori condividono un ambiente dotato di proprie coordinate spazio-tempo, in tale situazione essi vivono uno scambio reciproco di significati, creando un Noi. Ora traslando questo pensiero all'interno di una situazione come quella che viene a crearsi all'interno di un Mondo come Second Life, vediamo che gli abitanti, riferendosi a questo universo, ne parlano come di un luogo, trattandolo implicitamente come reale. Ed è reale perché ha conseguenze non effimere ma consistenti tanto nello spazio online che nello spazio materiale offline. L'idea di mondo sintetico come mondo irrealista cade a favore della percezione di tale spazio non tanto come un'alternativa al mondo reale ma come un nuovo livello di questa.

Da un punto di vista fenomenologico il mondo è frutto di una continua costruzione da parte degli attori, o meglio è la conseguenza di una interazione dialettica tra individuo e società ma andando oltre, secondo tale prospettiva non si può parlare di *realtà* intesa in senso oggettivo, ma è più opportuno considerare una serie di realtà multiple.

Secondo il pensiero di Schutz siccome i significati attribuiti alla vita quotidiana si vengono a modificare da un contesto socio-culturale all'altro, non soltanto è pos-

¹ Cfr. A. Schutz, 1974, A. Schutz, 1979.

sibile riconoscere la pluralità dei mondi sociali ma anche osservare come le diverse interpretazioni della realtà rappresentino un principio attivo in tutti i momenti delle nostre vite individuali. Ognuno di noi può quindi osservare la realtà da vari punti di vista, definiti anche in base agli specifici interessi di un momento e a tal proposito Schutz, rielaborando la definizione di *sottouniversi* proposta da James, conia l'espressione *province di significato*. Ecco quindi che in base a tale prospettiva, SL potrebbe essere considerata una nuova provincia di significato, dove tra noi e gli oggetti presenti in questo mondo si viene a creare una relazione stabile e difficilmente contraddetta, almeno da chi condivide la visione e la percezione di quell'universo persistente. Ma le province di significato di cui ci parla Schutz sono anche *finite*, e la finitezza comporta che tra le varie province non vi siano contatti e scambi. Per comprendere pienamente i fenomeni più innovativi introdotti da un mondo sintetico sociale come Second Life, è stato quindi necessario superare questa problematica spostando l'attenzione dall'idea di *provincia finita di significato* a quella di *frame* così come elaborata da Erving Goffman, ovvero i principi organizzativi o anche materiali cognitivi, attraverso cui gli individui riescono a dare significato all'azione sociale, agli eventi e al mondo reale, dove però il termine "reale" viene dallo studioso inteso come ciò che l'individuo considera tale². Le *cornici di significato* che quindi permettono di inquadrare l'esperienza, sono mutevoli e si legano alla definizione che in un dato momento l'individuo ha di realtà, diventa quindi interessante per lo studioso comprendere in che modo le esperienze vengono organizzate cognitivamente, e soprattutto il modo attraverso cui si passa da un frame all'altro e in cui le varie realtà si sovrappongono. È proprio la possibilità di questa oscillazione tra i frames, che permette di spiegare e comprendere l'esperienza di Second Life, ciò che si struttura è una nuova cornice che inquadra e definisce una realtà sintetica che per molti aspetti si sovrappone, se pur parzialmente, con la realtà off line, dando vita a qualcosa di nuovo.

² Cfr. E. Goffman, 2001.

CAPITOLO I

BREVE STORIA DI PASSAGGI EPOCALI

1.1 Introduzione

L'obiettivo di questo capitolo è quello di ricostruire, a grandi linee, alcune delle tappe fondamentali che hanno segnato la storia dei processi comunicativi e, di conseguenza, il modo attraverso cui gli individui non soltanto interagiscono tra loro ma costruiscono la propria esperienza di sé e della realtà che li circonda, andando poi a vedere come e quando sia possibile parlare di nascita di sfera pubblica, intesa soprattutto nella sua dimensione di spazio percepito da parte degli individui e intrecciando la storia di questo concetto con i passaggi dal predominio di un mezzo di comunicazione all'altro.

Come già sottolineato da diversi studiosi³, l'esperienza umana può essere considerata essenzialmente un tipo di esperienza mediata. Ciò che un individuo fa non si fonda su una conoscenza diretta del mondo, ma su una serie di immagini di esso che egli elabora e che in gran parte gli vengono fornite dall'esterno. L'ambiente reale tende ad essere troppo complesso e vasto per permettere una conoscenza diretta dunque, tra esso e l'individuo, si inserisce uno *pseudo-ambiente* che possiamo considerare il frutto di tutte le immagini che vengono fornite dai mezzi di comunicazione (Lippman, 1995); i soggetti agiscono e reagiscono a tale ambiente dando per scontata la corrispondenza tra realtà e rappresentazione della realtà.

Nel momento in cui si analizza il processo di comunicazione è importante, quindi, considerare vari aspetti tutti di pari importanza: i soggetti che costituiscono la fon-

³ Per approfondimenti cfr. W. Lippman 1995 e A. Giddens 1999.

te delle informazioni e che per certi versi, come in passato evidenziato da Harold Innis, finiscono per detenere il monopolio della conoscenza, i mezzi attraverso cui tali informazioni vengono inviate, chi e quanti sono coloro che hanno accesso alle informazioni assumendo così il ruolo di destinatari e infine, in quale contesto socio-culturale si struttura l'interno fenomeno.

Ritengo, poi, di fondamentale importanza sottolineare la convinzione, condivisa dallo stesso Habermas nonché da altri studiosi⁴, che i mezzi di comunicazione costituiscono un sistema in cui, l'introduzione di un nuovo strumento di trasmissione del sapere, non comporta la definitiva scomparsa degli altri bensì una coesistenza tra le diverse tipologie di strumenti e una loro integrazione, discorso questo valido ancora di più nel momento in cui la scelta di approfondire un tema come la sfera pubblica, potrebbe condurre sulla strada di focalizzare maggiormente l'attenzione sugli elementi di novità rispetto a quelli di continuità.

Riprendendo quanto affermato poco fa circa il concetto di esperienza mediata, vediamo come Anthony Giddens abbia sottolineato il modo in cui tale mediazione di *tutta* l'esperienza umana inizi, attraverso il processo di socializzazione, soprattutto nel momento in cui l'individuo acquisisce il *linguaggio*. «Per la vita umana, il linguaggio è lo strumento di distacco spazio-temporale primordiale ed originario, che eleva l'attività umana al di sopra dell'esperienza degli animali»⁵.

Oralità, dunque, ed esperienza della realtà, ma in particolare della tradizione di una cultura, sono strettamente legate tra loro, un legame messo in evidenza in particolar modo da uno studiosi come Eric A. Havelock (1986) e da Walter Ong (1986).

È interessante notare come un gran numero di studi sulle civiltà orali, abbiano luogo solo a partire dagli inizi degli anni Sessanta cioè quando, come lo stesso Havelock sottolinea, la scrittura comincia a perdere la propria egemonia culturale. Questa constatazione va a sostenere la tesi di McLuhan secondo cui gli stessi esseri umani non riescono a rendersi conto delle funzioni fondamentali che le tecnologie ricoprono nelle loro vite, perchè *completamente immersi nell'ambiente tecnologico come pesci nell'acqua*. Il momento in cui l'uomo diventa consapevole dell'im-

⁴ Cfr. A. Briggs, P. Burke, 2002, F. Pasquali, 2003.

⁵ Giddens, A., *Identità e società moderna*, Ipermedium libri, Napoli, 1999, p. 31.

portanza delle tecnologie che usa nella sua quotidianità, corrisponde al momento in cui queste stesse tecnologie vengono modificate.

Chiaramente potremmo domandarci quali furono gli eventi che, in questi anni, condussero molti studiosi a focalizzare la propria attenzione sulle caratteristiche proprie delle antiche culture orali. Una spiegazione di natura sociologica deriva dall'emergere, in questo periodo storico, di una rinnovata importanza attribuita dalla società a forme di comunicazioni orali. Ciò ha portato quindi ad osservare, analizzare, quelle società del passato in cui la comunicazione, sotto certi aspetti, poteva essere più simile a quella attuale, arrivando così ai giorni nostri ad avere a disposizione grandi ricostruzioni della storia dei mezzi di comunicazione e del loro intrecciarsi a realtà e culture particolari.

La scrittura, quindi, intorno agli anni Sessanta perde la propria egemonia culturale esattamente quando un medium come la televisione si diffondeva nella società occidentale dando il via ad una serie di innovazioni non solo tecnologiche ma anche socioculturali (Cavicchia Scalamonti – Pecchinenda, 2004).

I media elettronici hanno portato a fenomeni nuovi in particolar modo tra le generazioni più giovani le quali vedevano, e vedono, venir meno quelle caratteristiche proprie di una cultura che aveva nella scrittura il principale mezzo di trasmissione del sapere. A ciò si accompagna di conseguenza la scomparsa, o quanto meno una ristrutturazione, della tipologia identitaria occidentale: lo schermo si frappone tra noi e il mondo⁶.

Come spesso accade, questi fenomeni hanno assistito all'elaborazione di pensieri discordi, in particolar modo possiamo cogliere la formazione di due fazioni di intellettuali: gli apocalittici e gli integrati.

Gli apocalittici, con tono duri e drammatici, sottolineano come la ri-oralizzazione culturale che segna le modalità comunicative di tutte le nuove generazioni, condurrà alla perdita delle grandi acquisizioni della civiltà occidentale moderna, come la libertà individuale, la capacità di effettuare analisi razionali e sequenziali della realtà, fino ad arrivare alla perdita della democrazia.

⁶ Per approfondimenti cfr. G. Pecchinenda, 2003, A. Cavicchia Scalamonti - G. Pecchinenda, 2004

Dall'altra parte troviamo invece un atteggiamento più ottimistico, quello appunto degli integrati, i quali riterrebbero l'uso dei nuovi mezzi di comunicazione come funzionale alla liberazione delle nuove generazioni dalla costrizione dei linguaggi grammaticali alfabetici; con il venir meno del predominio della scrittura/lettura alfabetica si andrebbe incontro ad una grande svolta culturale in grado di garantire un più ampio accesso alla conoscenza e all'apprendimento, nonché di permettere a chiunque di esprimere tutte le proprie potenzialità sia dal punto di vista tecnico che cognitivo e percettivo, legate ad un nuovo modo di rapportarsi alle dimensioni spazio-temporali (Cavicchia Scalamonti – Pecchinenda, 2004).

L'insieme di tali riflessioni viene a trovare nuova linfa nel momento in cui si passa dall'analisi della comunicazione analogica, all'analisi della comunicazione digitale.

Se con gli ormai tradizionali mezzi elettronici ci si trova di fronte ad una rappresentazione della realtà, in cui quindi era ancora possibile trovare una qualche corrispondenza tra la realtà vissuta e la sua immagine trasmessa, oggi i mondi creati attraverso il computer non hanno corrispondenza se non in se stessi. La coerenza di questi mondi, di queste realtà, esiste all'interno di queste realtà stesse e l'errore più comune che si è portati a fare e che spesso conduce, a mio avviso, ad analisi distorte, è forzare la corrispondenza di significati *virtuali* con significati della realtà tradizionalmente intesa.

Ed è proprio in quella cultura della simulazione, germogliata e consolidatasi all'interno di realtà sintetiche digitali, partendo dalle prime forme di comunità virtuali fino ad arrivare ai più moderni Mondi virtuali tridimensionali, che si riscopre non soltanto il valore della parola parlata, ma anche un nuovo senso dello spazio percepito, da molti considerato uno spazio privo di conseguenze nella realtà tradizionale e a cui viene associato il termine *virtuale* proprio per enfatizzare quest'ultima caratteristica, da altri invece visto come uno spazio nuovo, consistente, che si affianca agli altri ambiti delle attività umane.

Personalmente mi trovo più vicina a quest'ultimo orientamento, considerando quindi questi spazi sintetici come fenomeni condivisi da una molteplicità di persone e dotati di quella caratteristica che, nel pensiero di due studiosi come Berger e

Luckmann, li rende reali:« [...] definiamo “realtà” una caratteristica propria di quei fenomeni che noi riconosciamo come indipendenti dalla nostra volontà (non possiamo cioè “farli sparire semplicemente desiderando che spariscono”) [...] definiamo “conoscenza” la certezza che i fenomeni sono reali e possiedono certe caratteristiche»⁷.

La realtà nei termini in cui viene definita da Berger e Luckmann, è frutto dell’attività umana e, allargando maggiormente il discorso, la società stessa è un prodotto umano. Non possiamo pensare, almeno partendo da una prospettiva fenomenologica, una società che non sia conseguenza dell’attività umana e, al tempo stesso, non possiamo non tenere in considerazione il fatto che l’uomo è il prodotto della società, «in effetti la società esisteva prima che l’uomo nascesse, esiste durante il corso della sua vita ed esisterà dopo che egli sarà morto»⁸.

Società ed individuo si *co-producono* reciprocamente in un processo dialettico e ciò vale anche per quanto riguarda le tecnologie. Le tecnologie evolvono in modo co-dipendente dalla società, sviluppando pratiche, diventando delle routine e sviluppandosi attraverso di esse, producendo forme istituzionalizzate e quindi discorsi sui sistemi sociali stessi.

E dunque importante andare a verificare quali siano stati i grandi cambiamenti avvenuti nell’ambito di quelle tecnologie che determinano la circolazione delle idee, dove e quando si siano sviluppate e con quali conseguenze in termini di esperienza della realtà da parte degli individui.

⁷ Berger, P. L., Luckmann, T., *La realtà come costruzione sociale*, Il Mulino, Bologna 1969, p. 13

⁸ Cavicchia Scalamonti, A., Pecchinenda, G., *Sociologia della comunicazione. Media e processi culturali*, Ipermedium Libri, Napoli, 2001, p. 19

1.2 Verba volant, scripta manent: il suono si ferma sulla carta

Uno dei più significativi mutamenti che si sono verificati nell'ambito dei processi comunicativi, è senza dubbio rappresentato dal passaggio da un tipo di società in cui la trasmissione di informazione e conoscenza si basava sull'oralità, ad un tipo di società che si sviluppava intorno a quel nuovo strumento della comunicazione che era la scrittura.

Come già detto, molti studi sulle società cosiddette pre-moderne sono stati condotti soprattutto in seguito all'introduzione di mezzi di comunicazione elettronici, che secondo alcuni studiosi tra cui Marshall McLuhan, avrebbero determinato un fenomeno di *ri-tribalizzazione* riproponendo un primato dell'udito sugli altri sensi e, di conseguenza, un ritorno verso forme di comunicazione basate sull'oralità, tanto da permettergli di parlare di *Villaggio globale* per descrivere, appunto, un fenomeno antico da rivedersi però su scala ormai allargata all'intera umanità (McLuhan, 1976).

Tutto ciò ha quindi fatto emergere l'esigenza di nuovi approfondimenti di quelle antiche comunità orali, oggetto di studio già di molti antropologi, per cercare di cogliere gli elementi comuni con queste più moderne forme di *oralità*.

Uno studioso come Eric A. Havelock, mise al centro dei propri studi il significativo passaggio dalla cultura orale della Grecia di Omero alla cultura scritta della Grecia classica, nella quale spicca la figura di Platone, rappresentante di questo periodo nonostante la sua vena critica proprio nei confronti della scrittura⁹.

Proprio Platone nel V secolo avanti Cristo, periodo in cui si affermò la scrittura come strumento per la diffusione delle idee, consapevole della portata di tale avvenimento esprimeva tutti i suoi dubbi circa l'introduzione di questo nuovo mezzo di comunicazione nel *Fedro* attraverso i due protagonisti, il re egizio Thamus e il dio Theuth, inventore della scrittura, che nel loro dialogo manifestavano le proprie posizioni diametralmente opposte su tale invenzione.

Laddove il dio Theuth enfatizzava con le sue parole gli aspetti vantaggiosi che la scrittura avrebbe portato all'intera umanità, resa più sapiente e libera dalla necessità di affidare alla propria mente il ricordo, il quale avrebbe avuto una più ampia

⁹ Per approfondimenti cfr. A. Cavicchia Scalamonti - G. Pecchinenda, 2004.

possibilità di restare in vita una volta affidato ai supporti scritti, il re Thamus incarnava invece lo scetticismo platonico nei confronti di uno strumento considerato ambiguo.

La scrittura, a detta del sovrano, avrebbe determinato effetti opposti rispetto a quelli descritti dal dio: affidando ad essa il compito di ricordare, gli uomini sarebbero stati vittima dell'oblio, diretta conseguenza dell'indebolimento della capacità di memorizzare da soli.

Un altro dei timori espressi da Platone era rappresentato dalla scomparsa del rapporto tra Allievo e Maestro, colui che aveva la conoscenza e la capacità di tramandarla, tanto da dire per bocca di Socrate che

[...] la scrittura è in una strana condizione, simile veramente a quella della pittura. I prodotti cioè della pittura ci stanno davanti come se vivessero; ma se li interroghi, tengono un maestoso silenzio. Nello stesso modo si comportano le parole scritte: crederesti che potessero parlare quasi che avessero in mente qualcosa; ma se tu, volendo imparare, chiedi loro qualcosa di ciò che dicono esse ti manifestano una cosa sola e sempre la stessa. E una volta che sia messo in iscritto, ogni discorso arriva alle mani di tutti, tanto di chi l'intende tanto di chi non ci ha nulla [e] a che fare; né sa a chi gli convenga parlare e a chi no. Prevaricato ed offeso oltre ragione esso ha sempre bisogno che il padre gli venga in aiuto, perché esso da solo non può difendersi né aiutarsi¹⁰.

Platone quindi configurandosi come uno dei primi apocalittici, attraverso la voce dei due protagonisti del dialogo ci ha tramandato le sue sensazioni contraddittorie nei confronti del mezzo di comunicazione ma non solo, allo stesso tempo egli metteva in risalto quali sarebbero state alcune conseguenze socio-culturali del passaggio da un tipo di società orale, ad un tipo di società in cui la scrittura avrebbe finito per avere il predominio, esponendo le sue convinzioni utilizzando proprio la scrittura: egli stesso è quindi l'esempio concreto di quanto uno strumento di trasmissione del sapere eserciti una certa influenza sulle strutture mentali (Ong, 1986), di come una volta diventata una prassi completamente interiorizzata, esso

¹⁰ Platone, *Opere*, vol. I, Laterza, Bari, 1967, pp. 790–792

possa determinare, e a sua volta essere determinato, da un particolare tipo di società e di pensiero, in un continuo processo dialettico.

Ecco quindi che diventa opportuno interrogarsi non solo su tali conseguenze, ma anche sulle caratteristiche che erano proprie delle società definite pre-moderne, in vista di un loro *ritorno* nella società post-moderna. In che modo quindi *tecnologia* orale e società primitiva si co-producevano? In che modo l'oralità costituiva una routine quotidiana attraverso la quale fare esperienza della realtà?

Walter J. Ong, nella sua opera *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola* (1986, ed. It.), introduce il termine *oralità primaria* con cui indicare quelle culture del tutto ignare della scrittura. Questo tipo di oralità è primaria rispetto a quella propria delle culture più moderne, segnate dalla presenza di tecnologie quali il telefono, la radio, la televisione e altri mezzi elettronici, che propongono una rinnovata forma di oralità che Ong definisce appunto *secondaria*, in quanto gli strumenti che la permettono per poter funzionare dipendono dalla scrittura.

A mio avviso, le recenti evoluzioni dei cosiddetti nuovi media, ovvero quegli strumenti di comunicazione che si avvalgono di tecnologie digitali, hanno introdotto una spinta ancora più forte, rispetto ai mezzi precedenti, verso questa oralità secondaria.

In particolar modo l'affermazione di comunità virtuali e la loro evoluzione in mondi virtuali sempre più complessi e in cui un numero crescente di individui trascorre una quantità considerevole del proprio tempo, vede necessariamente la fusione delle due tipologie di comunicazione, quella scritta e quella orale, in particolare la comunicazione scritta sempre più spesso diventa una vera e propria simulazione di quella orale, ma questo argomento verrà approfondito in seguito.

Arrivare a dare delle risposte agli innumerevoli quesiti circa le culture ad oralità primaria, è sicuramente un lavoro complesso, la scrittura infatti, come abbiamo visto accadere già con Platone, pone l'alfabetizzato in una condizione di non ritorno.

«[...] siamo tanto abituati alla scrittura che ci riesce molto difficile concepire un universo mentale e della comunicazione che sia precipuamente orale e non una

semplice variante di un universo alfabetizzato»¹¹, questa tecnologia ha quindi impregnato di sé la realtà e il modo di percepirla, ma Ong sottolinea come, nonostante questo suo carattere imperialistico, la scrittura non possa fare a meno dell'oralità. Nel momento in cui leggiamo un testo mettiamo in atto un processo di traduzione e anche soltanto con l'immaginazione convertiamo la parola scritta in suono. Ecco dunque che appare evidente che laddove una forma di espressione orale possa esistere anche senza la scrittura, viceversa la scrittura non può esistere senza il suono.

Ong sottolinea come oggi, seppur risulti difficile incontrare culture che presentino un'oralità primaria, «[...] in diversa misura molte culture e sotto culture, persino in ambienti ad alta tecnologia, conservano gran parte della *forma mentis* dell'oralità primaria»¹². In particolar modo attraverso gli studi e gli approfondimenti relativi alla *questione omerica*, è possibile arrivare ad individuare quali siano le caratteristiche di questa forma mentis, e in cosa si differenzi rispetto alla struttura del pensiero che verrà a svilupparsi nelle comunità dove si afferma la scrittura.

Lo studioso americano Milman Parry nel corso degli anni Venti, ha affrontato la poesia omerica cercando di evidenziarne le sue caratteristiche, e nel corso dei suoi studi è giunto a determinare come la scelta stilistica di Omero dipendesse dalla struttura dell'esametro composto oralmente.

In pratica nella scelta delle parole e delle forme espressive, Omero sarebbe stato influenzato dai metodi di composizione orali e con molta probabilità debba aver fatto ricorso ad alcuni frasari, visto che era evidente la ripetizione di formule prevedibili, per di più con una certa facilità; in tal modo Perry riuscì a dimostrare che i poeti omerici per i loro componimenti utilizzavano, attribuendovi grande significato, un elemento che nei secoli successivi, in particolare dopo l'affermazione della scrittura, sarebbe stato al contrario privato di valore, ovvero i *clichè*: l'aedo non imparava né ricordava parola per parola ma secondo formulari fissi, i clichè appunto, costruiti in esametri; erano poche le parole che non appartenevano a queste formule.

¹¹ Ong, W., *Oralità e scrittura. Tecnologie dalla parola*, Il Mulino, Bologna, 1986, p. 20.

¹² Ivi, p. 30.

Sicuramente una scoperta di grande importanza, ma anche scioccante per molti di coloro che avevano considerato tanto l'Iliade quanto l'Odissea, i poemi più "veri" del patrimonio letterario del mondo occidentale.

Tuttavia Havelock (2006) approfondendo gli studi sulla Grecia di Omero e sul passaggio da questa alla cultura classica, arrivò ad individuare delle implicazioni importanti.

L'uso del pensiero formulaico non era ad appannaggio esclusivo dei poeti omerici, ma più in generale apparteneva alle strategie del ricordo dei greci contemporanei del poeta, segno questo della permanenza di una cultura orale anche all'interno di una società dotata di scrittura, il cui predominio non era, quindi, ancora assoluto.

«In una cultura orale la conoscenza, una volta acquisita doveva essere costantemente ripetuta, o si sarebbe persa: modelli di pensiero fissi e formulaici erano indispensabili per il sapere e per un'efficiente amministrazione»¹³.

Ora, rispetto al moderno mondo occidentale l'uomo, spesso identificato con il termine *primitivo*, appartenente ad una cultura ad oralità primaria, non si percepiva come un essere differenziato dagli altri, non arrivava dunque a parlare di un proprio *Io*, come vedremo accadrà con l'uomo alfabetizzato; egli al contrario si percepiva come un essere completamente inserito nella comunità di appartenenza che lo determinava in modo completo e, allargando ulteriormente il discorso, si sentiva inserito in un mondo completamente legato e dipendente dai cicli e ritmi che la natura imponeva, un mondo non ancora disincantato dove, per dirla con le parole di Marcel Gauchet (1992), il regno dell'invisibile non era ancora svanito.

L'antropologo Lévy-Bruhl fu tra i primi studiosi ad affrontare la particolare *forma mentis* dell'uomo primitivo e la sua percezione di sé come parte di un tutto comunitario.

La tesi centrale dell'antropologo, nel suo studio sulla natura sovranaturale delle mentalità dei primitivi (Lévy-Bruhl 1973), era che questi uomini avessero una mentalità *pre-logica*, da contrapporre quindi a quella dell'uomo moderno dominata invece da matrici razionalistiche. Questo particolare tipo di forma mentis si reg-

¹³ Ivi, p. 47.

geva su quella legge che egli definì di *partecipazione* e da un atteggiamento *mistico* verso la realtà, una realtà fatta non soltanto di oggetti concreti, tangibili, ma anche di forze e influssi, che seppure impercettibili, venivano considerati reali a tutti gli effetti. Secondo Lévy-Bruhl tutto ciò sarebbe stato possibile in quanto i primitivi vivevano in un rapporto di unione con il mondo che li circondava; essi non percepivano alcun distacco tra oggetto e soggetto, uomo e mondo, io e non-io. La realtà in cui erano immersi presentava una radicale omogeneità, tanto che nessuna forma di metamorfosi veniva ritenuta impossibile.

Su questo principio di omogeneità si basava proprio la legge di partecipazione, ovvero la possibilità, all'interno delle rappresentazioni collettive dei primitivi, che oggetti, esseri e fenomeni, sarebbero potuti essere se stessi e altro da sé; una legge che determinava dunque il carattere pre-logico di tale mentalità, dove il termine pre-logico non deve intendersi come connotato valorialmente, ma come indice di una mentalità che non cercava di evitare la contraddizione così come avrebbe fatto la mentalità dell'uomo moderno.

L'uomo che viveva in una cultura caratterizzata da oralità primaria aveva dunque un modo particolare di conoscere gli eventi, laddove l'uomo alfabetizzato cerca di conoscere i fenomeni che lo circondano risalendo alle leggi generali che li governano, l'uomo senza scrittura vedeva la propria attenzione dirigersi verso la presenza di forze invisibili in grado di influenzarlo in modo più o meno definito. Ed è proprio in questo momento che assume importanza il *passato*: «per proteggersi e difendersi posseggono tradizioni trasmesse dagli antenati. La loro fiducia in queste tradizioni pare inattaccabile. Non ricercano più in là. [...]. Non viene loro in mente che una conoscenza più completa e più esatta delle condizioni in cui si esercita l'azione delle potenze invisibili suggerirebbe forse metodi di difesa più efficienti»¹⁴.

Ecco quindi l'importanza degli antenati, del sapere precedente che trovava però come unico mezzo di trasmissione, come unica tecnologia, la voce, le parole. Come sottolineato da Ong (1986) le parole appartengono unicamente alla sfera del sonoro, non avendo quindi una propria oggettivazione in forma scritta, sono con-

¹⁴ Lévy-Bruhl, L., *Soprannaturale e natura nella mentalità primitiva*, Newton Compton Editori, Roma, 1973, p. 34.

nesse agli eventi, all'istante in cui vengono pronunciate; esse possono essere ricordate, richiamate alla memoria, ma non esiste un luogo fisico dove andarle a cercare.

Legate quindi più alla temporalità che non allo spazio, le parole-suono sono evanescenti, «quando pronunciamo la parola “permanenza”, nel momento in cui arriviamo a “-nenza” il “perma-“ se ne è già andato, e deve essere così»¹⁵.

La dinamicità del suono rende quindi impossibile fermarlo, qualsiasi tentativo avrebbe come unico risultato il silenzio. Tutto ciò comporta tra i popoli ad oralità primaria, non soltanto un particolare modo di esprimersi, ma gli stessi processi intellettivi sarebbero stati condizionati dalla sola tecnologia di comunicazione a loro disposizione.

Viene immediato a questo punto domandarsi come avrebbero potuto affrontare l'evanescenza delle parole, e di conseguenza accumulare il sapere, le popolazioni che non conoscevano la scrittura; se fosse vero l'assunto che ci tramanda Ong che *si sa quello che si ricorda*, attraverso quali strumenti queste culture sarebbero state in grado di organizzare le proprie conoscenze per poterle richiamare alla mente?

Innanzitutto la comunicazione in una cultura ad oralità primaria prevedeva necessariamente un interlocutore, soprattutto quando si trattava di esternazione di pensieri protratte nel tempo, ma questa soluzione da sola non sarebbe stata sufficiente, ecco quindi che diventava necessario «pensare in moduli mnemonici creati apposta per un pronto recupero orale»¹⁶: l'utilizzo di formule, frasi fatte, dotate di ritmo permettevano di memorizzare più facilmente le informazioni nonché di rendere più facile l'apprendimento.

Le frasi fatte costituivano lo stesso pensiero, che senza di esse non avrebbe avuto una durata, inoltre più i pensieri erano sofisticati più si caratterizzavano per l'uso di formule atte alla memorizzazione, questo perchè pensare in termini non formulaici avrebbe portato alla facile evanescenza di quanto espresso. Modelli e formule, dunque, nelle culture orali svolgevano alcune delle funzioni che nelle culture alfabetizzate verranno affidate alla scrittura.

¹⁵ Ong, W., op. cit., pp. 59-60.

¹⁶ Ivi, 62.

Le stesse leggi nelle culture orali erano custodite da formule, che non rappresentavano delle decorazioni, degli orpelli stilistici, quanto la legge stessa.

Tornando quindi alle analisi di Havelock (2006) sulla Grecia antica, in cui la comunicazione orale era caratteristica di ogni manifestazione culturale (almeno fino al V secolo a.C.), scopriamo come in questa cultura una funzione di grande importanza era stata affidata dalla poesia epica.

Attraverso queste produzioni poetiche infatti, veniva trasmesso tutto il sapere di un'epoca, essa rappresentava lo strumento principale di indottrinamento culturale che contribuiva al processo di costruzione di un'identità collettiva e che ci rende evidente quanto fosse importante l'attività di memorizzazione, non soltanto per quanto riguarda i cantori ma anche chiaramente per il pubblico cui questi si rivolgevano (Cavicchia Scalamonti, Pecchinenda, 2004).

Come sottolineava Ong «noi sappiamo ciò che ricordiamo»¹⁷, e chiaramente le popolazioni ad oralità primaria, non potendo affidare i ricordi e quindi il sapere alla scrittura, dovevano ricorrere a particolari strategie di memorizzazione, quali il pensiero formulaico.

«Nelle società senza scrittura la memoria collettiva sembra organizzarsi attorno a tre grandi poli d'interesse: l'identità collettiva del gruppo, che si fonda su certi miti, e più precisamente su certi miti d'origine; il prestigio della famiglia dominante, che si esprime nelle genealogie; e il sapere tecnico, che si trasmette attraverso formule pratiche fortemente intrise di magia religiosa»¹⁸ questo tipo di memoria, definita da Leroy-Gourhan (1978) *memoria etnica*, si divide quindi in un tipo *pratico*, che riguarda quelle conoscenze tecniche, e di un tipo *mitico*, che non solo da' un fondamento alla realtà presente, ma legittima anche etnie e famiglie dominanti.

Quest'ultimo tipo di memoria risultava essere fondamentale, dunque, per garantire la stabilità stessa della comunità orale; il mito narrava i grandi avvenimenti del passato, gli eventi che davano una legittimazione al presente alla luce di quanto

¹⁷ Ivi, p. 61.

¹⁸ Le Goff, J., *Memoria*, p. 6, saggio contenuto in *Storia e Memoria*, Einaudi, Torino, 1982, <http://www.einaudi.it/einaudi/ita/pdf/LeGoff.pdf>

era avvenuto in un passato esemplare e l'uomo arcaico attraverso il rito, riattualizzava quelle regole, quei comportamenti stabiliti, *prescritti*, dagli antenati.

Il mito come particolare forma di condensazione della storia, tenderà quindi a gestire ciò che è noto in maniera tradizionalista,

tutto l'insieme in cui si realizza la pratica quotidiana e non dei viventi proviene da un passato fondatore che il rito periodicamente riattiva. [...]. L'uomo arcaico non possiede infatti alcuna autonomia in quanto egli è subordinato a forze che non dipendono dalla sua volontà. [...] è per questa ragione che queste società oltre all'impossibilità di fronteggiare l'imprevisto, considerano il cambiamento come qualcosa di estremamente pericoloso, perchè allontana dal mondo degli Dei. Tale allontanamento può, a sua volta, far precipitare la collettività nella situazione che essa più teme: il caos, l'anomia, l'assenza di ordine stabilito, la completa assenza di significato¹⁹.

Tra uomo e realtà si frapponeva quindi una sorta di pseudo-ambiente (Lippman, 1995), costituito dalle narrazioni, dalle immagini della realtà fornite da coloro che erano deputati a trasmettere ogni ricordo mitico, gli specialisti della memoria, i cosiddetti uomini-memoria²⁰.

Ora, se consideriamo la nozione di *sfera pubblica* così come definita da Habermas (2006), ovvero come quello *spazio comune cui tutti abbiano libero accesso e in cui sia possibile il libero dialogo sulle questioni sociali nonché sulla società stessa*, dove quindi si possa esercitare un'attività critica anche rispetto ai fondamenti della società, vediamo come una società in cui il linguaggio, la parola parlata, costituiva il solo mezzo di trasmissione della conoscenza, non sia stata presa in considerazione dallo studioso tedesco come una società in cui sarebbe potuto nascere uno spazio di discussione critica.

Le società ad oralità primaria, come abbiamo potuto vedere, presentavano una particolare organizzazione sociale tale da garantire la stabilità, in cui fondamentale risultava l'interazione intensa tra i membri della comunità, dove proprio «il sapere orale *comportava* una quantità maggiore di esposizione e partecipazione. [...]

¹⁹ Cavicchia Scalamonti, A., Pecchinenda, G., *Il foglio e lo schermo. Materiali di sociologia della comunicazione*, Ipermedium Libri, Napoli, 2004, p. 54.

²⁰ Per approfondimenti cfr. J. Le Goff, 1982.

in quanto il sapere aveva un carattere molto più pubblico perchè la comunicazione verbale dipendeva dalla voce, dall'interazione viso a viso. Laddove nelle culture alfabetizzate l'individuo poteva starsene da solo con un libro, in quelle orali era necessario un compagno come narratore o educatore. [...] Attività solitarie come mangiare da soli potevano assumere un valore negativo; in questo senso, la privacy del singolo non era necessariamente apprezzata, perchè la natura interattiva della vita umana era più immediatamente presente agli attori»²¹. In queste culture la ripetizione costituiva la sola forma di divulgazione del sapere con la duplice funzionalità di esorcizzare ciò che non si conosceva, l'ignoto, e di condensare la storia e la memoria laddove mancavano altri supporti esterni, quali appunto la scrittura, in questo particolare tipo di società gli stessi ruoli degli individui erano prescritti²².

L'ordine prestabilito non veniva mai messo in dubbio, tanto che come sottolinea Jan Assmann (2001) non soltanto in queste società gli elementi del passato che non erano più considerati significativi alla realtà venivano rimossi ma, durante lo svolgimento del rito, e quindi durante la riattualizzazione di quel passato fondante la stessa identità collettiva del gruppo, veniva prestata enorme attenzione affinché l'esecuzione fosse corretta, a quella che lo studioso definisce *coerenza rituale*, proprio perchè se «i riti non venivano ripetuti con la dovuta cura e con la dovuta correttezza, avrebbero potuto mettere in crisi i fondamenti della nostra realtà, coinvolgendo con essa quindi la nostra stessa esistenza»²³, niente e nessuno avrebbe potuto minare le basi di quanto si tramandava da secoli, le attività comunicative in questo tipo di società erano concentrate a riproporre schemi comportamentali del passato, in una temporalità che si presentava come circolare, dove il presente si veniva quindi a configurare come una continua riproposizione di quanto accaduto precedentemente.

Tutta questa energia investita nella ripetizione attraverso i secoli di ciò che era stato imparato, affinché non venisse smarrito, faceva sì che la mentalità di queste culture fosse altamente tradizionalista e conservatrice, lontana da ogni forma di

²¹ Goody, J., *Il potere della tradizione scritta*, Bollati Boringhieri, Torino, p. 33 (corsivo mio).

²² Per approfondimenti cfr. G. Caramaschi, 2008.

²³ Goody, J., op. cit., p. 62 (corsivo mio).

sperimentazione intellettuale. Anche nelle situazioni in cui sarebbe stato possibile intravedere una sorta di originalità nelle produzioni orali, i nuovi universi concettuali nascevano comunque in uno spazio ristretto e prevedibile, costituito da quell'economia intellettuale formulaica e tematica (Ong, 1986).

La percezione della realtà degli uomini ad oralità primaria era strettamente connessa all'esperienza sonora: il senso che l'individuo aveva del cosmo era stato modellato dalla caratteristica esperienza della parola.

«La maggior parte delle caratteristiche del pensiero e dell'espressione basate sull'oralità [...] sono intimamente collegate all'economia unificante, centralizzante e interiorizzante del suono. [...]. Un'economia verbale dominata dal suono tende verso l'aggregazione (armonia) piuttosto che verso l'analisi disaggregante (che compare assieme alla parola scritta, visualizzata). Tende anche all'olismo conservatore (il presente omeostatico che deve essere mantenuto intatto, le espressioni formulaiche che devono essere conservate), al pensiero situazionale [...] piuttosto che a quello astratto»²⁴.

Al contrario l'introduzione della scrittura, ed in seguito della stampa, permisero di depositare il sapere, la conoscenza, in nuovi spazi esterni all'individuo garantendo un suo perdurare nel tempo che sarebbe andato oltre le capacità mnemoniche dei soggetti incaricati di tramandarlo.

Per certi aspetti, anche una cultura basata sulla scrittura diventava conservatrice, ma con una differente accezione del termine: conservatrice nel senso della funzione del conservare; in questo modo i testi permettevano di accumulare le conoscenze e lasciare libera la mente di svolgere nuove funzioni, tra cui la stessa analisi critica dei testi scritti.

Il linguaggio scritto permise di sviluppare una grammatica più elaborata e fissa rispetto al linguaggio orale, il significato delle parole quindi cominciava a dipendere dalla struttura linguistica più che dal contesto il quale invece contribuiva a dare significato alle parole-suono, forse in modo più pregnante di qualunque regola grammaticale (Ong, 1986).

²⁴ Ong, W., op. cit., pp. 107-108.

«Un pensiero e un discorso lineari e non ripetitivi, o analitici sono creazioni artificiali, strutturate dalla tecnologia della scrittura. Eliminare in maniera rilevante la ridondanza richiede una tecnologia che superi il problema del tempo, e questa è la scrittura»²⁵. Una volta che il pensiero perse quell'evanescenza che gli conferiva l'ambiente sonoro oggettivandosi attraverso la scrittura, divennero possibili operazioni di scomposizione ed analisi, prima irrealizzabili. La conoscenza, infatti, cominciò a distaccarsi dall'esperienza vissuta proprio attraverso le nuove categorie analitiche rese possibili dall'introduzione di questa nuova tecnologia.

Da un lato vediamo quindi una cultura orale in grado di esprimere dei concetti riferendoli soltanto ad esperienze concrete e proprie di un tempo vissuto, concetti quindi legati ad un *hic et nunc* preciso, che concepiva l'alterità come qualcosa di potenzialmente dannoso per la stabilità stessa della comunità e che di conseguenza affidava la dimensione dell'ignoto agli unici in grado di legittimarla, ovvero a coloro che gestiscono il pensiero magico. Dall'altro abbiamo una cultura in cui la scrittura permetteva di superare tutto ciò arrivando persino a snaturare ciò che era umano, attraverso delle classificazioni astratte e lontane dall'esperienza; il pensiero concettuale si definisce come un *pensiero astratto*, in grado quindi di riferirsi non ad un oggetto singolo e concreto ma ad una vera e propria astrazione scollegata dall'esperienza sensibile.

Con la scrittura possiamo vedere l'avvio di un processo che con il passare degli anni verrà portato avanti prima dalla stampa e poi, arrivando ai giorni nostri, dai computer, ovvero la riduzione del suono a spazio e la sottrazione delle parole dal presente immediato.

Questa importante transizione avrà, come abbiamo già intravisto, effetti sostanziali in diversi ambiti: trasformerà il significato della memoria e le stesse tecniche di memorizzazione; cambierà la percezione della dimensione temporale; muteranno di conseguenza i fondamenti sia dell'identità collettiva che di quella individuale, con l'emergere di un particolare senso dell'*Io* che caratterizzerà la cultura occidentale²⁶.

²⁵ Ivi, p. 69.

²⁶ Per approfondimenti cfr. G. Pecchinenda, 1999, A.Cavicchia Scalamonti - G. Pecchinenda, 2004, G. Pecchinenda 2008.

Le modalità attraverso cui vengono percepite le informazioni esercitano, dunque, un'influenza determinante su come queste giungono ad essere elaborate dalla mente umana, ossia dalle rappresentazioni mentali che gli individui costruiscono a partire da tutti gli stimoli percettivi che provengono dalla realtà.

Ora, se durante la fase di comunicazione puramente orale il suono e di conseguenza l'udito, hanno avuto un ruolo preminente nell'esperienza che gli uomini hanno fatto della realtà, con l'introduzione della scrittura si affermò quella che Raffaele Simone definisce *visione alfabetica*, una particolare modalità del vedere che «permette di acquisire informazioni e conoscenze a partire da una serie lineare di simboli visivi, ordinati l'uno dopo l'altro alla stessa maniera dei segni alfabetici su di una riga di testo»²⁷.

Questo nuovo modo di pensare il mondo tuttavia non fu immediato, prima dell'invenzione della stampa e della diffusione del libro moderno, la scrittura produsse una conoscenza instabile, distribuita tra pochi e scarsamente controllabile.

Nonostante la scrittura avesse in sé il germe di una rivoluzione epocale, di un superamento dei limiti spazio-temporali, agli inizi del suo utilizzo ad ancora nel Medioevo, essa non era ancora diventata una tecnologia di routine, assimilata ed utilizzata per costruire l'esperienza, il testo scritto continuava ad appartenere per certi versi al mondo del suono; l'Europa medievale può essere ancora considerata come portatrice di una cultura orale, basti pensare al ruolo svolto dalla predicazione come modalità privilegiata di diffondere le informazioni; la stessa letteratura medievale era rivolta più ad un pubblico di ascoltatori che di lettori, e la lettura il più delle volte era fatta a voce alta²⁸. In ogni caso nonostante certe resistenze, la scrittura iniziava a penetrare nella quotidianità medievale, tanto che si ebbe il passaggio dalle tradizionali consuetudini alle leggi scritte, evento che mise in evidenza la nuova percezione del tempo collegata al carattere durevole dei testi scritti.

Fu solo quando, intorno alla metà del XV secolo, il tedesco Johann Gutenberg inventò un sistema di stampa a caratteri mobili, creando la possibilità di realizzare il libro moderno, che la visione alfabetica poté pienamente affermarsi contribuendo

²⁷ Simone, R., *La terza fase. Forme di sapere che stiamo perdendo*, Laterza, Roma-Bari, 2000, pp. 16-17.

²⁸ Cfr. A. Briggs - P. Burke, 2002.

non soltanto ad una maggiore diffusione della conoscenza, ma anche allo sviluppo di una nuova forma di intelligenza definita *sequenziale* la quale «opera sulla successione, disponendo gli stimoli in linea analizzandoli e articolandoli»²⁹ e che si oppone al precedente tipo di intelligenza, tipico di una cultura ad oralità primaria, definita *simultanea* che invece tende ad ignorare il tempo concentrandosi sull'immediatezza, l'*hic et nunc* dell'esperienza vissuta.

La scrittura, quindi, modificò l'esperienza cognitiva dell'uomo così come la sua percezione sensoriale del mondo, determinando altre e importanti innovazioni tra cui la possibilità di analizzare il discorso altrui, proprio perché oggettivato in forma scritta. È solo con la scrittura che diventa possibile sviluppare un tipo di attività critica, quella stessa attività che Habermas vedrà fondamentale per la nascita e l'affermazione della sfera pubblica.

²⁹ Cavicchia Scalamonti, A., Pecchinenda, G., *Il foglio e lo schermo*, op. cit., p. 46.

1.2.1 L'invenzione della stampa a caratteri mobili

Nel passaggio, quindi, da una cultura esclusivamente orale ad una cultura che utilizza la scrittura come tecnologia della comunicazione, la parola abbandona il tempio della memoria diventando segno il tangibile delle cose; sulla carta così come sugli altri e più primitivi supporti dello scrivere, il pensiero, il suono, di fermo diventando leggibili.

A tal proposito sono interessanti le parole dello studioso Jack Goody quando sottolinea le caratteristiche della scrittura,

Mi interessano due aspetti del potere della parola scritta. Il primo è il potere che essa conferisce alle culture dotate della scrittura su quelle esclusivamente orali, permettendo alle prime di prevalere sulle seconde sotto molti profili, il più importante dei quali è la crescita e l'accumulo di conoscenze sul mondo. Il processo comporta un cambiamento di certi aspetti delle nostre attività cognitive – i modi in cui interpretiamo e manipoliamo quanto ci circonda –, in questo caso attraverso il testo, mediante quelle che chiamo “tecnologie dell'intelletto”. È ovvio che ciò incide sulle categorie che attendono alla logica e alla razionalità. [...] Il secondo aspetto rilevante è il potere di cui la scrittura investe certi elementi di una particolare società. Non si tratta soltanto del potere egemonico che il controllo dei nuovi mezzi di comunicazione assicura ai gruppi dominanti, spesso religiosi; anche i dominati possono sfruttare gli scritti per far fronte al loro ambiente sociale³⁰.

Vediamo quindi come l'autore da una parte vada ad enfatizzare proprio la funzione conservatrice della scrittura, la possibilità di archiviare e di tramandare il sapere in una forma nuova e dall'altro la capacità di sviluppare nuove forme di pensiero, nuove modalità attraverso cui viene percepita la realtà sia da parte di chi detiene il potere che da parte di chi è sottomesso, proprio in virtù della nuova tecnologia.

Il carattere duraturo dei documenti scritti porta alla dissoluzione di quella che egli definisce *amnesia strutturale*, ovvero la tendenza delle culture ad oralità primaria più che a dimenticare il passato a ricordarlo come se fosse presente, quindi nella

³⁰ Goody, J., *Il potere della tradizione scritta*, Bollati Boringhieri, Torino, 2002, p. 9.

sua riattualizzazione attraverso i rituali; gli scritti al contrario permettono una maggiore consapevolezza delle differenze tra passato e presente con un'idea del futuro come meta da raggiungere.

Chiaramente sarebbe un errore di valutazione ritenere che la comparsa di una nuova tecnologia della comunicazione quale la scrittura, abbia determinato la completa scomparsa dell'oralità, come già sottolineato non soltanto in epoca medievale persisteva questa forma di comunicazione, ma non bisogna nemmeno credere ad un graduale processo di sostituzione; più corretto è invece considerare i vari mezzi di comunicazione come un sistema, in cui l'introduzione di una nuova tecnologia affianca, modificandole, quelle preesistenti, il più delle volte generando un complesso processo di ibridazione.

«I mezzi di comunicazione sono cumulativi, non sostitutivi – ci dice lo stesso Goody – non penso di certo [...] che il canale scritto sostituisca quello orale nelle culture dotate della scrittura: lo modifica, sì, ma non lo soppianta. [...]. Quando parliamo di “cambiamento di cognizione”, nei modi di pensiero, come una delle implicazioni della letteratura, non abbiamo in mente un momento in cui l'introduzione della scrittura modificò di colpo l'intera percezione umana dell'universo: questo implicherebbe una “litterazione istantanea”, un cambiamento immediato dei modi di vita e di pensiero a seguito dell'introduzione della scrittura. [...] All'inizio la scrittura era ristretta sotto vari aspetti tanto in termini di persone, sia per natura della grafia sia per le imposizioni gerarchiche, quanto in termini di soggetti, perché il suo uso era controllato in larga parte dalla religione»³¹, come afferma anche da Harold Innis il sapere affidato alle prime forme di scrittura, per un lungo periodo divenne monopolio di coloro che erano in grado di scrivere, gli amanuensi. Ma con l'invenzione della stampa a caratteri mobili anche questo monopolio cominciò a sgretolarsi, il *libro* assunse dimensioni più ridotte e diventava facilmente trasportabile così da permettere una maggiore diffusione del sapere, basti pensare che se il 1450 è approssimativamente la data in cui Gutenberg inventò il torchio tipografico, appena Cinquant'anni dopo in almeno 250 città dell'Europa esistevano delle tipografie; soltanto nella Russia ortodossa, in cui veniva

³¹ Ivi, p. 20.

utilizzato l'alfabeto cirillico e ad essere alfabetizzato era quasi unicamente il clero, la stampa penetrò con un notevole ritardo³² quasi a sostegno dell'affermazione di Fernand Braudel che nel 1979 diceva: «un'innovazione non vale che in funzione della spinta sociale che la sostiene e la impone»³³.

Per considerarne le conseguenze non possiamo quindi scindere la tecnologia della stampa dal contesto che ne permise la sua diffusione e l'ingresso nelle routine quotidiane di un pubblico destinato a crescere, «il tardivo approdo in Russia indica che la stampa stessa non era un agente indipendente e che la sua rivoluzione non fu soltanto ascrivibile alla tecnologia. Perché la stampa si diffondesse, erano necessarie condizioni sociali e culturali favorevoli»³⁴.

In Europa invece la presenza di un laicato maggiormente alfabetizzato, legato in particolar modo agli ambiti commerciali, colse i vantaggi della scrittura e della stampa a caratteri mobili anche se fu soprattutto la Riforma protestante a fare del materiale stampato il mezzo principale della diffusione del proprio pensiero; il libro e i pamphlet furono gli strumenti che permisero ad un pubblico più ampio di iniziare a percepire l'esistenza di uno spazio dove mettere a frutto quel pensiero astratto e critico, conseguente al processo di alfabetizzazione. Nelle intenzioni di Martin Lutero c'era il desiderio di far partecipare il laicato alle attività religiose, liberandole quindi dal monopolio dei sacerdoti in nome della dottrina del *sacerdozio universale*, in base al quale ogni credente doveva essere sacerdote per se stesso e appropriarsi della parola di Dio attraverso la personale lettura dei testi sacri, motivo che spinse Lutero a diffondere stampe della Bibbia da lui tradotte in volgare. Habermas in realtà non considerava la Riforma protestante come un momento importante per la nascita della sfera pubblica, sottolineando sia un effetto di privatizzazione da parte dei credenti, un loro ripiegamento nel mondo interiore, che la convinzione di Lutero che ogni buon cristiano avesse il dovere di obbedire al sovrano. Ma se concordiamo con Asa Briggs e Peter Burke (2002), vediamo nella

³² Cfr. A. Briggs - P. Burke, 2002.

³³ Braudel, F., *Civiltà materiale, economia e capitalismo*, Einaudi, Torino, 1979, cit. in Flichy, P., *Storia della comunicazione moderna. Sfera pubblica e dimensione privata*, Baskerville, Bologna, 1994, p. 5.

³⁴ Briggs, A., Burke, P., *Storia sociale dei media. Da Gutenberg a Internet*, Il Mulino, Bologna, 2002, p. 26.

Riforma protestante e negli accesi dibattiti animati in particolar modo dalla circolazione dei pamphlet, la nascita della percezione di un nuovo spazio di discussione critica, seppur legato strettamente alle circostanze, una sfera pubblica che i due studiosi definiscono *temporanea*. Inoltre proprio focalizzando l'attenzione su quel senso di privatizzazione evidenziato da Habermas, possiamo cogliere una delle conseguenze più importanti per comprendere la modernità occidentale, ossia il rafforzamento di quel processo di individualizzazione già iniziato con la diffusione della scrittura. L'atto di scrivere per poi leggere i propri o altrui pensieri portava i soggetti verso una riflessione sia sui discorsi sia su se stessi, giungendo quindi alla definizione e percezione di uno spazio interiore personale, unico e differente da quello degli altri; questa forma di autocoscienza nasce con la scrittura per cui inizialmente apparterrà a pochi soggetti mentre con la stampa, unita a livelli di alfabetizzazione più alti, comincerà a coinvolgere sempre più individui, facendo del processo di individualizzazione una delle caratteristiche dell'uomo occidentale moderno³⁵.

Il popolo di lettori della carta stampata svilupperà quindi un'accresciuta attività critica, razionale, scettica, proprio perchè con la scrittura prima e la stampa poi, le parole venivano "fissate" permettendone l'analisi dettagliata, così come sostenuto da Jack Goody,

Non è mia intenzione sostenere che questo seme del dubbio, dello scetticismo, non esista in forma embrionale nelle società orali [...] Ma la scrittura e il libro rendono esplicito l'implicito e creano una tradizione durevole non solo delle ideologie dominanti ma anche di quelle critiche. Lo si osserva chiaramente nelle diverse tradizioni scritte, in cui gli studiosi rimandano di continui a opere precedenti e le usano a sostegno delle loro posizioni attuali. Lo vediamo anche, in modo un po' diverso, in relazione alle proteste contro il sistema politico dominante³⁶.

³⁵ Per approfondimenti cfr. G. Pecchinenda, 1999, A. Cavicchia Scalamonti - G. Pecchinenda, 2004, G. Pecchinenda 2008.

³⁶ Goody, J., op. cit., p. 78.

Tornando alla Riforma protestante, vediamo come essa ci permetta di cogliere il carattere sistemico dei mezzi di comunicazione nel momento in cui comunicazione stampata e comunicazione orale confluirono diventando il tramite attraverso cui far circolare le idee. Dato che gran parte della popolazione non era in grado di leggere, la comunicazione orale mantenne un certo predominio anche nell'età tipografica e l'uso del volgare si diffuse anche verbalmente proprio per garantire una maggior partecipazione. Le opinioni di quello che veniva a configurarsi come un pubblico, cominciavano a diventare importati per quanti erano interessati o a seguirle o a reprimerle e l'introduzione di materiale stampato, sia testi che immagini, unita ai dibattiti verbali, fu allo stesso tempo causa e conseguenza di questa partecipazione più attiva. Le guerre religiose si configurarono quindi come guerre mediatiche; materiali stampati, pur privi della regolarità di cui godranno i moderni giornali, dibattiti, immagini, ballate satiriche hanno la loro influenza nel determinare la forma embrionale della sfera pubblica³⁷. «Ecco dunque che si sono già definiti quelli che sono i principali aspetti della carta stampata fin dai tempi più remoti. Le informazioni generali: negli “occasionales”; la cronaca: nei “canards”; e la stampa d'opinione, che si sforza di far sentire il suo peso sulle questioni pubbliche con i libelli, i manifesti e le canzoni. Questo insieme di cose si protrae fino alla fine del XVIII secolo e addirittura fino al XIX, con la letteratura commerciale che influenza notevolmente l'evoluzione delle sensibilità collettive in Europa»³⁸.

La portata di questa tecnologia unita al particolare contesto sociale, risultò evidente anche agli studiosi dell'epoca, come dimostrano le parole scritte da Samuel Hartlib nel 1641 «l'arte della stampa diffonderà a tal punto il sapere che la gente comune, conoscendo i propri diritti e le proprie libertà, non si lascerà governare con l'oppressione»³⁹, il pensatore, inglese d'adozione, scriveva queste parole quando già da qualche anno i materiali stampati avevano acquisito una caratteristica importante, la periodicità, indice quindi di un potere che andava consolidandosi e che vedeva il configurarsi di quel legame tipico tra giornalista e lettore rappresentato dall'appuntamento scandito da intervalli prestabiliti.

³⁷ Cfr. A. Briggs - P. Burke, 2002.

³⁸ Jeanneney, J. N., *Storia dei media*, Editori Riuniti, Roma, 1996, p. 42.

³⁹ Citato in Briggs, A., Burke, P., *Storia sociale dei media. Da Gutenberg a Internet*, p. 27.

Agli inizi del XVII secolo dai Paesi Bassi, noti per la loro apertura verso l'esterno, si sviluppò la stampa periodica, la nuova tecnologia cominciava, dunque, ad inserirsi nelle abitudini quotidiane sia di quanti scrivevano che di coloro che leggevano, i quali assumevano sempre di più la forma di un *pubblico*, tanto destinatario delle informazioni quanto depositario di idee. Dal 1605, anno in cui ad Anversa appare il primo foglio, *Le ultime notizie*, che assumerà caratteristiche di pubblicazione regolare, il movimento verso la stabilità accelera e diffondendosi in numerose città europee: Londra vide uscire il primo giornale settimanale nel 1622, Parigi nel 1631 e cinque anni dopo anche l'Italia, e precisamente a Firenze, avrà il suo settimanale (Jeanneney, 1996). I generi erano tra loro diversi e con il passare del tempo quella che si configurava come una nuova professione, cominciava ad accrescere le proprie libertà rispetto sia alle ingerenze dei governi che a fenomeni come la corruzione; oltre ai giornali di interesse generale, in cui era possibile trovare i tipi di notizie più diversi, da quelle militari fino a quelle economiche, si impongono altre categorie come quella culturale e quella di intrattenimento. Sarà proprio questa stampa nascente a portare avanti le prime proteste per guadagnare il proprio spazio, la propria collocazione nel mondo,

questa stampa nascente, balbettante, conduce le sue prime battaglie per la libertà. Da principio si tratta di contrapporsi ai governi. Questi ultimi, che si preoccupano del nuovo strumento, davanti all'ignoto reagiscono, dapprima, secondo un riflesso condizionato; per la paura moltiplicano i divieti o assegnano ammende così pesanti da condurre il giornale alla chiusura. In secondo tempo nasce però la volontà di "addomesticare" la stampa per asservirla ai propri progetti. [...] Nel 1686 la Camera dei Tudor dà un primo codice alla censura. Da qui la nozione di "privilegio" accordato dal re a uno stampatore. La storia della libertà di stampa è, in breve, quella della distinzione che si stabilisce progressivamente tra i segreti di Stato e le notizie pubblicate⁴⁰.

Vediamo quindi che la sfera pubblica che abbiamo definito temporanea cominciava a trasformarsi in quella sfera pubblica permanente che troverà negli scritti di Habermas la sua dettagliata analisi, visto che lo stesso studioso tedesco afferma,

⁴⁰ Jeanneney, J. N., op. cit., p. 44.

riferendosi ad una situazione sicuramente già più consolidata, che «il grado di sviluppo della sfera pubblica si misura d'ora in poi con il livello della polemica fra Stato e stampa»⁴¹.

Per la comparsa del primo quotidiano del mondo occidentale si dovrà spettare il 1695, anno in cui in Inghilterra venne abolito il *Licensing Act*, ovvero l'autorizzazione preventiva, abolizione che permise quindi la creazione del *Daily Currant*. «L'abolizione dell'istituto della censura preventiva indica [...] un nuovo stadio nello sviluppo della sfera pubblica rendendo possibile l'introduzione del dibattito nella stampa, che è ora lo strumento tramite il quale le decisioni politiche possono essere portate avanti al nuovo foro del pubblico»⁴² ma anche dopo l'abolizione del *Licensing Act* la stampa inglese continuò ad essere soggetta a molte limitazioni, tuttavia nel confronto con le altre città europee le sue libertà risultano di gran lunga maggiori. Sono questi gli anni in cui fioriscono titoli come la *Review* di Defoe o l'*Examiner* di Swift e tutta una serie di giornali indipendenti che diedero l'avvio alla trasformazione definitiva di quella sfera pubblica che abbiamo definito *temporanea* in un'istituzione *permanente*, permettendo alla vita politica di entrare nella vita quotidiana di un numero considerevole di persone.

In questo quadro storico-sociale, una posizione importante è assunta dalla Francia e in particolare dal contesto rivoluzionario; i Lumi francesi infatti diedero l'avvio ad un movimento le cui parole d'ordine erano ragione e critico, in cui i media erano considerati come uno degli strumenti più importanti per poter portare avanti le riforme (Briggs, Burke, 2002).

Gli uomini di lettere avevano ancora a che fare con la pressione della censura, ecco perchè alla comunicazione in forma scritta si affiancava con forza la comunicazione orale anche in forma clandestina, come sottolineato dallo stesso Habermas «in Francia la Rivoluzione crea da un giorno all'altro, anche se con minor stabilità, quanto in Inghilterra aveva avuto bisogno di una costante secolare evoluzione: le istituzioni che fin allora mancavano a un pubblico ormai abituato al dibattito politico. [...] nasce una stampa politica quotidiana»⁴³, non si può quindi non

⁴¹ Habermas J., *Storia e critica dell'opinione pubblica*, Editori Laterza, Bari, 2006, p. 71.

⁴² Ivi, pp. 68-69.

⁴³ Ivi, p. 81.

sottolineare il contributo dei media del tempo in un processo di costruzione di una realtà in cui emerge una nuova cultura politica appartenente ad una nuova comunità di cittadini.

Sempre più spesso le notizie riportate nei giornali, lette a voce alta nei caffè, diventavano fonte di dibattito pubblico, verso la fine del Settecento il governo francese non poté fare a meno che riconoscere l'esistenza di un'opinione pubblica, tanto che diventò preoccupazione dei potenti quella di ascoltare la pubblica opinione, anzi formare un'opinione pubblica attraverso i giornali e orientarla verso i propri obiettivi era ritenuta una capacità ormai fondamentale, la capacità critica del pubblico di lettori ormai rappresentava un elemento di cui tener conto, «l'istituzionalizzazione e la continuità del commento e della critica [...] trasformano il pubblico potere, che ora è chiamato a rispondere davanti al foro della sfera pubblica»⁴⁴, questa sfera pubblica che trovava, nella ricostruzione storica dello studioso tedesco, un precedente nella cultura Greca, anche se la sfera pubblica borghese di cui ci parla Habermas non nasce come opposizione tra l'agorà e l'oikos, pubblico e privato, come nella polis greca, quanto piuttosto come ambito in cui i borghesi discutono razionalmente, prendendo posizioni, su leggi e provvedimenti, in pratica sottopongono all'esame dell'argomentazione tutte le misure di governo.

Certo, in comune con l'antica Grecia c'è la forte presenza di quelli che possiamo definire *requisiti di accesso* alla sfera pubblica: se nell'agorà potevano esprimersi solo i cittadini, maschi e liberi, così come i cittadini che formano la sfera pubblica borghese, sono coloro che hanno cultura e proprietà.

Una sfera pubblica borghese che quindi cominciava a costruirsi intorno al dibattito letterario nei salotti del XVIII secolo, che nella sua versione ideale avrebbe dovuto includere non soltanto partecipanti con punti di vista differenti ma tagliare fuori ogni tipo di distinzione sociale, in modo da rendere soltanto l'argomentazione razionale, e non lo status e il potere ad esso molto spesso associato, il fattore preponderante, ma che nei fatti si presentava come un ambito di discussione a cui potevano partecipare solo coloro che avevano il tempo di dedicarsi alla propria formazione culturale (Habermas, 2006).

⁴⁴ Ivi, p. 71.

L'opinione pubblica, il dibattito, l'argomentazione razionale, rappresentavano per quel tempo qualcosa di estremamente eversivo, in quanto attraverso essi si poteva giungere alla dissoluzione della sovranità e del potere, ma nella realtà delle cose portarono alla luce una grande incoerenza di fondo.

Quelli che sono stati definiti *requisiti di accesso* rappresentano la contraddizione in termini di questa sfera, in quanto se essa per definizione avrebbe dovuto essere aperta a tutti, nella realtà dei fatti fu accessibile solo a coloro che possedevano ricchezza e cultura.

Se, come ci indica Habermas, l'opinione pubblica si può considerare come quell'istituzione nella società basata su un principio che la vede opporsi a qualsiasi forma di dominio, tale principio resta puramente su un piano ideologico nel momento in cui cade lo stesso presupposto su cui si regge, ovvero la possibilità che tutti possano elevarsi alla condizione di borghese. Siamo di fronte dunque al contrasto tra la realtà esistente e la rappresentazione ideologica che essa propone di se stessa⁴⁵.

La società borghese ci appare come una società divisa in classi, divisa tra coloro che hanno (i proprietari) e coloro che non hanno, di conseguenza l'opinione pubblica che si formava all'interno di una sfera cui finirono per avere accesso solamente i primi, non poteva che essere espressione dei loro particolari interessi, facendo così crollare quel principio di universalità che pretendeva di avere.

Nel momento in cui, una sfera pubblica, presuppone l'esistenza di una sfera privata definita secondo criteri classisti, la prima non potrà essere definita come realmente pubblica; per poter diventare realmente pubblica è necessario, dunque, trasformare la sfera pubblica in una collettività da cui non sono esclusi i non-proprietari.

Le grandi trasformazioni in atto erano quelle che vedevano la nascita della società dei consumi dove, quella sfera privata che rappresentava il nucleo della sfera pubblica borghese, vedeva venir meno i suoi legami con il contesto letterario che ne alimentava i dibattiti. In questo nuovo modello di società si finì per instaurare con

⁴⁵ Cfr. S. Petrucciani, 2000.

il bene culturale un rapporto nuovo: esso veniva visto come un bene di consumo da assumere senza regole.

Nella società dei consumi, dove anche la cultura diventava merce, si determinò un profondo cambiamento nel pubblico che non poteva più chiudersi verso l'esterno. Nonostante la volontà di differenziazione, di stabilire confini, ormai diventava necessario prendere consapevolezza di essere inseriti all'interno di un pubblico più vasto, un pubblico di individui che in ogni caso dovevano essere dotati di quei requisiti fondamentali quali cultura e proprietà e che, in qualità di lettori, ascoltatori, spettatori, "consumavano" un tipo di cultura non più ad appannaggio di pochi e discutevano di "oggetti" che tramite il mercato erano diventati accessibili.

Di fronte a questo nuovo stato di cose, la reazione di coloro che avevano costituito il pubblico per eccellenza fino a quel momento, fu di trovare un nuovo modo per differenziarsi trasformandosi in portavoce ed educatore nella nuova categoria allargata di pubblico, il pubblico di prima generazione si elevò quindi a rappresentante del nuovo pubblico.

Ci avviamo verso l'età del vapore, l'età dei progressi tecnologici e scientifici, in cui era la velocità a determinare la ristrutturazione della percezione dello spazio e del tempo, anni questi in cui si avvia un processo di industrializzazione continuo in cui si acquisiscono nuove capacità umane a cui si affiancheranno forme di energia inanimata (Briggs, Burke, 2002), in cui si parla della vittoria sulla Natura evidenziando quel passaggio, descritto abilmente da Norbert Elias (1988), da una situazione di coinvolgimento nel mondo magico-religioso e legato agli spazi naturali, proprio delle società più semplici, ad una situazione di distacco in cui predomina il pensiero razionale e scientifico tipico della modernità. Ma ci troviamo anche in quel periodo che Habermas identifica con l'inizio del declino della sfera pubblica, frammentata proprio dalla dominazione commerciale dell'industria dei giornali.

1.3 Dalla radio alla TV: lo sviluppo della cultura schermica

«Nei suoi *Grundrisse*, scritti poco prima della metà del secolo, Marx elencava i principali mutamenti industriali avvenuti dall'epoca della rivoluzione francese e spiegava che “la natura non costruisce macchine, locomotive, ferrovie, telegrafi elettrici [...] ecc. Questi sono prodotti dell'industria umana; materiale naturale, trasformato in organi della volontà dell'uomo”»⁴⁶.

Osservando le trasformazioni tecniche nella diffusione delle informazioni, notiamo come già l'avvento della fotografia, permettendo una riproduzione artificiale e seriale della realtà sensibile, avesse determinato il venir meno dell'idea di unicità, sia per quanto riguarda quell'*aura* legata all'*hic et nunc* di cui ci parla Walter Benjamin (1966) a proposito delle opere d'arte, che per quel senso di unicità nella percezione da parte di un soggetto della realtà che lo circondava; in seguito la telegrafia prima e la telefonia poi, stravolsero ulteriormente le cognizioni di tempo e spazio, permettendo il collegamento in tempo reale di persone collocate in spazi diversi.

Ma andiamo con ordine cercando di ricostruire le tappe principali che hanno condotto in tale direzione, determinando anche l'emergere di quella che venne definita comunicazione di massa, partendo dal telegrafo, un'invenzione che a tutti gli effetti rappresentò la concretizzazione di un desiderio tecnologico, ovvero rendere possibile la comunicazione istantanea a distanza.

Il telegrafo, nella sua prima apparizione come telegrafo ottico, nasceva in un particolare momento storico rispondendo a specifiche necessità politiche e militari, solo in seguito la tecnologia vedrà un processo di adattamento, o traduzione, da parte di un pubblico che ne modificherà l'utilizzo per le proprie esigenze di comunicazione, cui si accompagneranno modificazioni tecniche.

Nel progetto del fisico Claude Chappe datato 1790, c'era l'intenzione di fornire uno strumento che permettesse al governo francese di trasmettere i propri ordini a distanza e nel minor tempo possibile, in pratica un mezzo per poter governare in tempo reale su un territorio esteso.

⁴⁶ Briggs, A., Burke, P., op. cit., p. 137.

Ancora una volta vediamo realizzarsi quella spinta sociale in grado di sostenere ed imporre un'invenzione tecnica, la spinta sociale in questo caso arrivava da una Francia in cui la Rivoluzione aveva determinato una ristrutturazione dello spazio nazionale e che pertanto riteneva necessario superare i particolarismi regionali rafforzando il senso di unità di uno spazio omogeneo, il telegrafo si andava quindi ad inserire proprio in questo processo, «le potenzialità tecniche del sistema sono in germe già dal diciassettesimo secolo, ma il telegrafo diverrà realtà solo perchè si colloca in un cambiamento di mentalità assai intenso: quello portato dalla Rivoluzione francese, predisposto dall'Illuminismo. [...] La Rivoluzione crea lo Stato-nazione moderno. [...] Per garantire coerenza e unità al suo interno, questo Stato-nazione necessita di un sistema di comunicazione rapido»⁴⁷.

Accorciando le distanze e permettendo una diffusione immediata delle notizie, il telegrafo parteciperà alla più generale ristrutturazione delle categorie spazio temporali cui andrà incontro il mondo moderno.

Per molti anni l'uso di questo nuovo sistema di comunicazione, anche in seguito all'introduzione dell'elettricità, restò una prerogativa di pochi e in settori specifici, in particolare quelli politico, militare, commerciale. In seguito esso trovò largo uso nell'ambito di attività legate alla Borsa, che rappresenterà il primo vero utilizzo del telegrafo elettrico; collegandosi ai mezzi di trasporto, il telegrafo renderà realizzabile l'idea di mercato mondiale, mentre l'uso da parte del grande pubblico, uso definito *familiare*, resterà per molto tempo minoritario.

Da un punto di vista storico, la vera e propria svolta si ebbe tra la fine dell'Ottocento e gli inizi del Novecento, con la telegrafia senza fili, ad opera non di uno ma di più inventori. Nel 1864 James Clerk Maxwell elaborò una teoria delle onde magnetiche mentre nel 1887 Heinrich Hertz scoprì le onde che portano ancora oggi il suo nome. Il primo radioconduttore invece risale al 1890 ad opera di Édouard Branly, mentre Guglielmo Marconi nello stesso anno in cui veniva costruita la prima antenna (1894) conduceva i suoi esperimenti che provarono la possibilità della comunicazione a distanza, attraverso le onde hertziane e utilizzando il codice morse (Jeanneney, 1996).

⁴⁷ Flichy, P., *Storia della comunicazione moderna. Sfera pubblica e dimensione privata*, Baskerville, Bologna, 1994, p. 36.

Se la prima tappa di quel percorso che avrebbe condotto all'introduzione della radio, era rappresentata dalla telegrafia senza fili, la seconda tappa coincise invece con la scoperta che le onde hertziane erano in grado di veicolare la voce umana, Lee De Forest inventò quindi la valvola a triodo che permise di amplificare la voce umana, dando il via a quello che sarebbe diventato un nuovo mezzo di comunicazione di massa. Egli infatti iniziò ben presto a trasmettere messaggi dalla Tour Eiffel verso un pubblico differenziato e ignoto pensando al *broadcasting*, alla trasmissione via etere, come ad nuovo medium nonché un vero e proprio affare, un'idea non ancora condivisa dagli altri esperti inglesi che non vedevano lo stesso futuro per la radio.

Eppure la diffusione continuava e iniziava a vedere la formazione di un pubblico destinato ad espandersi, tanto che alcuni cominciarono ad intravedere il futuro di quello che ormai era considerato un nuovo mezzo di comunicazione, un futuro a tratti fantasioso soprattutto quando paventava la possibilità di realizzare sale dove le persone si sarebbero recate per ascoltare la voce degli oratori, un'immagine che stride con quanto poi accadrà, ovvero la penetrazione della radio nelle case, fenomeno legato al significato stesso della parola *broadcasting* la quale, a differenza di quanto si potrebbe pensare, non deriva dalla tecnologia bensì dall'agricoltura dove indica la disseminazione (Briggs, Burke, 2002). Come tanti piccoli semi portati dal vento, le radio finiranno per diventare un nuovo focolare domestico, la voce e con essa l'*oralità*, sarebbe tornata ad avere un ruolo preminente nella diffusione delle idee, preminente perché mai del tutto perso quanto piuttosto passato in secondo piano con l'imposizione della scrittura prima e della stampa poi.

Per molti anni tuttavia i progressi nell'ambito di questa tecnologia della comunicazione a distanza, saranno segnati ancora una volta un utilizzo ristretto, probabilmente perché i governi, comprendendo le potenzialità di questo nuovo mezzo, preferivano mantenere su esso il proprio controllo, ancora una volta quindi osserviamo dei tentativi da parte di gruppi di potere di monopolizzare gli strumenti di circolazione delle informazioni e delle idee.

Un evento drammatico come la prima guerra mondiale, rappresentò un motivo per proseguire con le sperimentazioni tecniche e le nuove possibili applicazioni, ma

sicuramente non fu questa la sola causa che condusse verso nuovi utilizzi della radio, in particolare negli anni Venti.

«Durante la Grande guerra, sotto la spinta degli eventi, vengono realizzati numerosi progressi; ed è soprattutto in mare che la telegrafia senza fili rivela tutta la sua importanza; grazie a essa gli imperi coloniali si trovano più vicini alla madrepatria. Bisogna aspettare la terza tappa, gli inizi degli anni '20, perché le trasmissioni siano dirette verso destinatari multipli e non identificati. Curiosamente, questa evoluzione, sebbene più concentrata nel tempo, ricorda quella della stampa. Ci si ricorderà infatti che, in origine, la circolazione di notizie avveniva da punto a punto, con governi e uomini d'affari che cercavano di conservare il monopolio dell'utilizzo dei corrieri; e ci si ricorderà anche che solo in un secondo tempo alcuni innovatori intraprendenti ebbero l'idea di diffondere quelle stesse notizie a un pubblico più vasto. La stessa cosa accade nella storia della radio»⁴⁸.

Soltanto dopo la fine della guerra, quando gli Stati accettarono di privarsi dell'utilizzo riservato di un tale strumento, utilizzo che era stato esclusivamente militare, si cominciò a creare un pubblico di appassionati che costruivano da soli i propri apparati di ricezione e che costituirono il contesto in cui sviluppare la radio come quello strumento che oggi tutti conosciamo.

Negli Stati Uniti la telegrafia a distanza, sin dalla sua prima apparizione riuscì a focalizzare l'attenzione dell'opinione pubblica grazie all'interesse che nei suoi confronti manifestò la stampa, che descriveva lo strumento come in grado di garantire una comunicazione istantanea lasciando l'utente autonomo, facendo così in modo da accrescere il numero di radioamatori. Se la guerra pose un limite agli esperimenti degli appassionati, a partire dal 1919 questi ripresero a pieno ritmo tanto che William Scripps nel 1920 installò negli spazi del suo giornale, *News* di Detroit, un'emittente per trasmettere un notiziario quotidiano e della musica registrata (Flichy, 1994).

Chiaramente il passo successivo da compiere affinché la radiodiffusione da dominio di pochi diventasse realmente un mezzo per garantire la comunicazione di massa, avrebbe dovuto coincidere con l'avvio di un processo di produzione indu-

⁴⁸ Jeanneney, J. N., op. cit., p. 159.

striale, aspetto che venne colto dalla Westinghouse che porterà sul mercato un apparecchio adatto alla ricezione civile.

Gli Stati Uniti nel 1922 vennero colti da una vera e propria esplosione radiofonica, se agli inizi di questo stesso anno le stazioni radio erano soltanto cinque, già verso la fine il loro numero passarono a 450, segno che la radio aveva ormai un uso sociale, trasformandosi in un mezzo di comunicazione di massa in grado di garantire un largo accesso alle informazioni ad un crescente numero di soggetti, come ci lascia intuire la grande presenza della pubblicità, definita dalla stessa Westinghouse come il simbolo commerciale della modernità. E laddove il presidente Hoover rimproverava la massiccia presenza di “chiacchiere pubblicitarie” che passavano attraverso uno strumento che avrebbe dovuto fornire un servizio ai suoi occhi più elevato, il primo consulente di merchandising radiofonico, Edgar Felix, rispondeva con la sua immagine della radio come un’occasione unica per diffondere la propaganda commerciale entrando direttamente nell’intimità domestica di un pubblico entusiasta e curioso (Briggs, Burke, 2002).

Lo scarso feeling tra Hoover e la radio sarà l’ago della bilancia per la sua posizione; quando nel 1932 venne sancito l’uso politico di questo mezzo di comunicazione nell’ambito delle elezioni presidenziali, il suo rivale Roosevelt fu in grado di usare meglio questo medium per rivolgersi agli elettori, tanto che dopo la vittoria diede vita alle famose *chiacchiere accanto al focolare*, per potersi rivolgere al vasto pubblico in tono familiare e in modo diretto, consapevole ormai di quanto la radio fosse diventata uno strumento per entrare a contatto con milioni di persone, entrando nelle loro case e, attraverso le proprietà della comunicazione orale, far penetrare con forza le idee oltre che le notizie.

Proprio le potenzialità di questo mezzo di comunicazione non passarono inosservate ai fautori dei sistemi totalitari, tanto quello hitleriano che quello staliniano cercano infatti di imporre il proprio pensiero e la propria visione della realtà, entrando in contatto diretto con la massa, vista come un insieme anonimo, disinformato e di conseguenza facilmente plasmabile, e lo fecero usando non soltanto la forza suggestiva delle grandi adunanze ma anche e soprattutto attraverso la radio,

tramite il potere incantatore della voce con cui trasmettevano messaggi semplici ma efficaci.

È qui che vediamo una sorta di ritorno a quella che era stata la comunicazione orale delle culture più antiche, in cui la discussione critica dello status quo era bandita in quanto considerata pericolosa per l'esistenza stessa della comunità. Il popolo era dispensato dal compito di comprendere criticamente, dovendo limitarsi ad ascoltare e ripetere le verità tramandate dai saggi, dai maghi, dagli interpreti dei segni, da coloro insomma a cui era demandato il compito di legittimare la diversità, di rendere noto l'ignoto. E così, come nella cultura tradizionale colui che si allontanava dai precetti della propria comunità veniva additato pubblicamente, marchiato in modo da rendere visibile a tutti il proprio errore, nei regimi totalitari vigeva la punizione pubblica, l'esposizione del colpevole come monito; ci allontaniamo dalla cultura della colpa, da quell'elaborazione interiore diretta conseguenza del processo di interiorizzazione dei valori, tipico di una cultura in cui si impone la scrittura e si arriva a scoprire un *Io* interiore, per ritornare alla cultura della vergogna, basata essenzialmente sul concetto di esteriorità, sulla disapprovazione che viene dagli altri, propria invece di una cultura in cui viene manca il processo di individualizzazione a favore di una visione olistica, dove il tutto prevale sul singolo⁴⁹.

E la forte influenza che la radio esercita sulle persone risulta evidente se, collocandoci nel 1938, in una situazione sicuramente differente da quella creata nei regimi totalitari, assistessimo alla trovata di un giovane Orson Welles, che all'età di ventitré anni,

[...] fa un ingresso spettacolare nella storia dei media, prima di imporsi in quella del cinema. Noto attore teatrale, egli, per arrotondare lo stipendio, mette in onda ogni settimana per la Cbs un radiodramma seguito da diverse decine di milioni di ascoltatori. Quel giorno accetta di adattare un romanzo pubblicato tempo prima da un suo quasi omonimo, Herbert George Wells, inglese, autore di *La macchina del tempo* di altri racconti fantastici. Si tratta di un libro intitolato *La guerra dei mondi* che immagina l'arrivo dei marziani negli Stati Uniti.[...] Orson Welles cer-

⁴⁹ Cfr. G. Pecchinenda, 2008.

ca di caricare i toni drammatici dando l'apparenza di una vera trasmissione, interrotta dall'annuncio sensazionale dell'arrivo dei marziani. Non ha dubbi sul fatto che tutti capiranno che si tratta di *fiction*. Ma le cose non vanno come previsto. Quando Welles dà la parola a un finto ministro degli Interni per pregare il pubblico di non lasciarsi prendere dal panico, e quando confessa che, ormai, la cosa migliore è pregare Dio, si diffonde lo sgomento. Lunghe file di auto lasciano New York. [...]. *La Guerra dei mondi* di Orson Welles fa bruscamente scoprire la forza della radio⁵⁰.

Un episodio che oggi può indurre al sorriso e a pensare a quanto i nostri nonni fossero ingenui, ma che invece è il chiaro segno che la radio rappresentava un vero e proprio filtro tra i soggetti e la realtà, creando uno pseudo-ambiente, per dirla con l'espressione di Lippman, diverso però da quello che si venne a strutturare con l'affermazione della carta stampata, probabilmente perchè riportando in auge una forma di oralità, iniziava ad assopire il senso critico delle persone, la capacità di riflettere su un pensiero oggettivo e permanente si affievolisce di fronte alla volatilità delle parole dette, alle quali con un forte senso di fiducia, si attribuiva quella stessa veridicità che anni dopo si assegnerà alle informazioni trasmesse dalla televisione prima, da internet poi. La radio quindi come strumento per rimodellare ancora una volta le categorie dello spazio e del tempo, per collegare tra loro una moltitudine di persone lontane ma avvicinate dall'ascolto, uno strumento in grado di superare le forme di isolamento, «in una società in cui le trasformazioni urbane sono rapidissime, in cui le culture tradizionali di origine rurale sono scomparse, la radio consente di collegarsi, non come nel caso del telefono per rafforzare i legami sociali di tipo familiare o amicale, bensì per integrarsi nella società»⁵¹.

La strada verso quello che sarà un sistema integrato di mezzi di comunicazione si comincia ad intravedere; stampa, cinema, telefono, radio, cultura visiva e cultura sonora finiranno per trovare un punto d'incontro, sia con il superamento del cinema muto che con l'avvento della televisione.

⁵⁰ Jeanneney, J. N., op. cit., p. 160.

⁵¹ Flichy, P., op. cit., p. 182.

Ma se radio e cinema, avendo avuto origini molto diverse, non presentavano un legame così forte ed erano vicini probabilmente solo per quel percorso, comune per di più a molte invenzioni, che conduce da un uso legato ad un ambito preciso (militare per la radio scientifico e documentaristico per il cinema) fino a diventare un mezzo rivolto ad un pubblico via via più ampio, massificato, le cose cambiano considerando invece la storia tecnologica della radio e della televisione, che lasciano intravedere una grande continuità. Potremmo affermare che la televisione perfezionò la funzione realizzata dalla radio di rappresentare la realtà, aggiungendo al suono anche il supporto delle immagini in movimento e già pochi anni dopo l'avvio di trasmissioni radio iniziarono le sperimentazioni televisive.

In verità però il termine televisione era stato introdotto in Francia già nel 1900 in seguito a tutta una serie di sperimentazioni sulle immagini in corso a partire dal 1839 (Briggs, Burke, 2002, Flichy, 1994). Basti pensare che nel 1881, in Italia, il professor Perosino realizzò un sistema di telefotografia, in pratica una prima e rudimentale telecamera; tramite questo sistema l'immagine di un soggetto posto di fronte ad una macchina fotografica, veniva sottoposta ad un'analisi punto per punto e riga per riga da una cellula fotoelettrica, ricavandone così un segnale il quale veniva poi trasmesso ad un ricevitore che permetteva di riprodurre su un foglio di carta i contorni dell'immagine⁵².

Chiaramente furono realizzati numerosi tentativi, anche fallimentari, prima di arrivare a realizzare un sistema televisivo e nel momento in cui si introdusse la trasmissione senza fili, vennero studiati dei sistemi per trasmettere tramite le onde radio anche le immagini.

Ci troviamo negli anni in cui predomina quel paradigma meccanico della televisione, che vedeva il susseguirsi di una serie di importanti sperimentazioni verso la fine dell'800 e gli inizi del '900 tali da portare, in Inghilterra, John Baird ad effettuare nel 1926 i primi esperimenti di televisione e nel 1931 a costituire la prima società televisiva, la *Television Limited* accompagnata dallo slogan "La televisione in casa", nello stesso anno un giornalista del *Daily Herald* scrive «Stiamo entrando in una nuova era in cui l'occhio meccanico vedrà per noi grandi avveni-

⁵² Per approfondimenti cfr. F. Ribelli - A. Scudellari, 2001, <http://www.crit.rai.it/eletel/indice>.

menti così come accadono e ce li porterà a casa»⁵³. Certo, le immagini trasmesse non erano di grande qualità, molto spesso erano piccole e piuttosto scure, soltanto con il passaggio all'elettronica si avranno invenzioni tali da apportare significativi miglioramenti, pensiamo ad esempio all'invenzione di Zworikyn del 1933, l'icynoscopio (un sistema elettronico di scansione dell'immagine) oppure al successivo cinescopio di Von Ardenne del 1932, sistema elettronico per poter ricostruire le immagini.

Una battuta d'arresto alle sperimentazioni venne segnata dall'inizio della Seconda Guerra Mondiale, solo successivamente si passerà al consolidamento di quella che a tutti gli effetti era una tecnologia fragile, arrivando al debutto di un nuovo mezzo di comunicazione il quale, dal 1947 in poi, inizierà a trovare piena diffusione negli Stati Uniti e qualche anno dopo in Europa (Ortoleva, 1995).

Se alla fine della seconda guerra mondiale non si registravano ancora forti entusiasmi nei confronti della televisione, almeno negli ambienti della radio e del cinema, in quanto si riteneva che questo nuovo medium avrebbe finito per attirare soltanto un pubblico appartenente alle fasce di reddito più alte, gli anni Quaranta si preparavano a dare una dura smentita a questi pensieri. Seppure l'offerta di programmi non era molto ampia, la crescita della produzione di televisori era imponente e il pubblico di massa cresceva esponenzialmente (Briggs, Burke, 2002). Con il passare degli anni ed il consolidarsi del nuovo medium si cominciavano a differenziare anche gli obiettivi associati ad esso, e se in America la direzione presa era orientata prevalentemente verso l'intrattenimento, l'esperienza in Europa cercava di conciliare la triade costituita dagli obiettivi: informare educare ed intrattenere; la televisione così come la radio veniva considerata parte dei servizi da offrire ai cittadini rientrando in un «disegno di welfare diretto ad elevare l'alfabetizzazione e il livello culturale e informativo dei cittadini e a fornir loro un intrattenimento domestico pressoché gratuito in un'epoca in cui forti barriere sociali ed economiche rendevano difficile l'accesso ad altri servizi per la ricreazione e il tempo libero. Questo ambizioso progetto di welfare si è sostanzialmente realizzato e ha trovato

⁵³ Flichy, P., op. cit., p. 230.

una sua forma culturale e istituzionale nelle aziende nazionali di servizio pubblico radiotelevisivo»⁵⁴.

Per quanto riguarda l'impatto prettamente sociale dei mezzi audiovisivi, il legame di dipendenza che un mezzo di comunicazione come la televisione intratteneva con la radio, ci risulta immediatamente evidente se consideriamo il modo in cui si fruisce di questo strumento, di quale peculiarità si colora il rapporto tra pubblico e medium, in particolare facendo riferimento a quella particolare modalità di comunicazione definita "per flusso"

che stravolgerà il rapporto del pubblico anche con un altro fondamentale medium: il *cinema*. [...] il racconto cinematografico è infatti qualcosa di sostanzialmente diverso dal racconto televisivo: il telefilm, lo sceneggiato – ma lo stesso discorso vale anche per la trasmissione televisiva di un'opera cinematografica – viene infatti a collocarsi all'interno di un *flusso* comunicativo continuo ed eterogeneo [...]. Al cinema il coinvolgimento è pressoché totale [...]. Nel flusso televisivo [...] lo spettatore vede cambiare le immagini, i suoni, le parole ad ogni istante. Il coinvolgimento arriva all'improvviso, come una scossa immediata, che però dura relativamente molto poco⁵⁵.

Questa modalità di comunicazione ha sicuramente un'influenza sui processi di socializzazione, cui la televisione per le sue caratteristiche di pervasività e coinvolgimento è sicuramente connessa. Facendo riferimento soprattutto al processo formativo delle giovani generazioni, vediamo come questo strumento, in una società post-industriale, abbia avuto un peso notevole e forse anche maggiore rispetto alle forme di apprendimento più tradizionale basate su supporti scritti.

Tutto ciò, nel tempo ha dato vita a una serie di considerazioni di studiosi con visioni contrapposte, che sono ben rappresentate dalle etichette di *integrati* e *apocalittici*.

Tra i contributi denotati da toni ottimistici, quello di Meyrowitz risulta interessante perché, conciliando i contributi di Goffman e di McLuhan, ha messo in eviden-

⁵⁴ Menduni, E., *Il futuro del servizio pubblico radiotelevisivo*, Intervento al Convegno *Innovazione e sistema televisivo*, Roma 25 giugno 1999, <http://www.caffeeuropa.it/attualita/40tv-menduni.html>

⁵⁵ Cavicchia Scalamonti, A., Pecchinenda, G., *Sociologia della comunicazione*, op. cit., pp. 241-242.

za come la televisione abbia reso accessibile una serie di informazioni prima ad uso esclusivo di alcuni gruppi (Meyrowitz, 1995). Come una vera e propria finestra sul mondo, la televisione sarebbe riuscita a svelare alcuni retroscena, livellando le differenze che esistevano tra persone appartenenti sia a diversi gruppi sociali, sia a diversi stadi della socializzazione che, infine, a diversi livelli di autorità. E così i più giovani sarebbero entrati a contatto, anticipatamente, con una realtà prima nota soltanto agli adulti, le donne dal canto loro avrebbero potuto, tramite la televisione, emanciparsi dalla condizione di casalinghe affacciandosi sul mondo esterno alle mura domestiche, teatro della vita maschile.

Inoltre, sempre secondo lo studioso, i media elettronici avrebbero determinato un processo di democratizzazione della politica, permettendo al pubblico di vedere i leader politici non solo nelle vesti ufficiali, lontani e circondati di una sorta di aura sacrale dall'alto delle tribune, ma anche in modo più ravvicinato, sia grazie al *mezzobusto* televisivo che li rendeva più familiari e presenti nella vita quotidiana della casa, sia a causa dell'ormai abituale intrusione delle telecamere (e degli obiettivi) nella loro vita privata, svelando quindi quelli che Goffman definisce appunto *retroscena*.

Tutte le distinzioni che prima esistevano tra individui appartenenti a gruppi specifici, erano legate proprio alla loro appartenenza a diversi mondi di esperienza e sostenute e favorite sia da un diverso livello di alfabetizzazione (pensiamo alla diffusione dell'analfabetismo o ai diversi livelli di scolarizzazione dovuti all'età) enfatizzato da un mezzo di comunicazione come la stampa, che dalla loro collocazione fisica in luoghi diversi «una volta, le informazioni condivise ma particolari di un gruppo erano innanzitutto accessibili a coloro che si trovavano in un luogo condiviso ma particolare»⁵⁶, ma con l'introduzione dei media elettronici i confini tradizionali tra gruppi diversi si erano dissolti e, come dice lo stesso Meyrowitz,

i nuovi media *hanno contribuito* a rimodellare i ruoli della socializzazione anche influenzando sul rapporto tradizionale tra collocazione fisica e accesso all'informazione sociale. Quanto più un mezzo favorisce il rapporto tra isolamento fisico e

⁵⁶ Meyrowitz, Y., *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna, 1995, p. 99

isolamento informativo, tanto più incoraggia la separazione degli individui in molte “posizioni” distinte della socializzazione. Quanto più un mezzo permette alle persone di accedere all’informazione senza abbandonare i luoghi precedenti e senza troncane le precedenti appartenenze, tanto più favorisce l’omogeneizzazione degli stadi della socializzazione⁵⁷.

In questo modo i mezzi elettronici, ma in particolar modo la televisione, sono stati rappresentati come una nuova arena culturale in cui tipi diversi di informazione sono rese disponibili ad un numero crescente di soggetti, prescindendo da variabili come sesso età o livello culturale.

Gli studiosi che invece sono caratterizzati per un approccio maggiormente critico nei confronti della televisione, hanno segnalato come proprio il flusso del video trascinando e coinvolgendo lo spettatore, avrebbe finito con il subordinare a sé quella parola, aggiunta alle immagini, la quale pur trasmettendo informazioni e argomentazioni razionali, diventava parte dello scorrere suggestivo iconografico e così, mentre l’apprendimento basato su documenti scritti, attraverso un’attività come la lettura, stimolava capacità di analisi e astrazione, la ricezione delle immagini televisive avrebbe fatto scattare soprattutto un coinvolgimento emotivo proprio perchè, l’occhio della telecamera, catturando ambienti e atmosfere, provoca sentimenti che allontanano lo spettatore dall’esercizio del pensiero riflessivo.

Nonostante questa ridotta capacità critica, i telespettatori sarebbero allo stesso tempo vittime dell’illusione di sapere, conseguenza questa di una funzione che lo studioso Jean-Jacques Wunenburger (2005) definisce *panottica*:

la televisione – *infatti* – ci permette di disporre di immagini di eventi provenienti dal mondo in termini molto rapidi, anzi istantanei, allorché si passa da una trasmissione in differita ad una in diretta. [...] *essa* abbandona progressivamente il compito giornalistico tradizionale affidato alla parola o allo scritto, per privilegiare una sorta di *funzione panottica*: essere l’occhio che vede tutto e fa vedere tutto ciò che viene ritenuto essenziale. [...] La televisione non si accontenta più di essere testimone di fatti registrandoli, ma si distingue dagli altri media per il suo collocare i telespettatori in presenza reale, diretta, costante con ciò che accade. Si

⁵⁷ Ivi, pp. 100-101 (corsivo mio).

tratta di una doppia prodezza: innanzitutto spaziale, in ciò che implica una vera bilocazione, una ubiquità, poiché sono simultaneamente seduto davanti ad uno schermo e presente con l'occhio dall'altra parte del mondo; temporale, poiché si tratta di sopprimere gli intervalli di tempo e rendere uno spettatore contemporaneo all'evento⁵⁸.

In questo modo lo spettatore televisivo finisce per sentirsi padrone del mondo, ma soprattutto padrone di una conoscenza, di una competenza generalizzata, che secondo questi studiosi è ben lontana dall'essere profonda e reale; il rischio è quindi che venga meno la consapevolezza critica dei propri limiti oltre allo sgretolamento progressivo di quel principio che portava a distinguere la realtà dalla sua rappresentazione e che induceva gli individui a non accontentarsi di un'esperienza per procura, ma a recuperare il contatto diretto con gli avvenimenti, nella consapevolezza che la rappresentazione della realtà era pur sempre una finestra parziale sul mondo.

Ora, storicamente lo statuto delle immagini, soprattutto considerando la società occidentale, è cambiato in funzione di quanto e come sono mutate le modalità attraverso cui esse sono state prodotte, lo stesso Régis Debray (1999) sottolinea come l'occhio collettivo, lo sguardo della società, subisca dei cambiamenti in funzione delle differenti tecniche di rappresentazione. Così nelle culture premoderne la cosmogonia, la narrazione e la spiegazione di come tutte le cose sono venute al mondo, passava anche – e per la loro immediatezza e capacità di coinvolgimento emotivo soprattutto – attraverso la selezione da parte degli *specialisti* dei simboli, di immagini in grado di dare significato all'intera comunità, «le immagini, insomma, qualunque fosse il grado di contemplazione e di compenetrazione nei loro riguardi, servivano essenzialmente ad armonizzare la vita degli individui con la totalità dell'esperienza sociale. Si trattava del mezzo (medium) attraverso il quale comprendere chi si era e in quale rapporto si viveva con la società e con l'intero universo»⁵⁹.

⁵⁸ Wunenburger, J.J., *L'uomo nell'era della televisione*, Ipermedium libri, Napoli, 2005, pp. 81-82.

⁵⁹ Cavicchia Scalamonti, A., Pecchinenda, G., *Il foglio e lo schermo*, op. cit., pp. 87-88.

Nella società occidentale moderna, che secondo la celebre tesi di McLuhan sarebbe caratterizzata da un fenomeno di ri-tribalizzazione, le immagini tornano a svolgere questo ruolo attraverso quel settore della produzione culturale che è la televisione la quale produce immagini in grado, per la loro semplicità ed immediatezza, di essere comprensibili da tutti e per questo capaci di trasmettere simboli condivisibili dai membri della società. Questo ritorno preponderante della comunicazione tramite immagini, come già detto, ha avuto conseguenze per quanto riguarda l'apprendimento e come sottolineato da Raffaele Simone (2000) si è verificato un passaggio dall'intelligenza sequenziale, basata su una visione alfabetica che si sviluppa con l'affermazione della scrittura, ad un tipo di intelligenza simultanea, basata su una visione non alfabetica: quindi dalla linearità del testo alla simultaneità delle immagini.

Ecco quindi che ci si mette in guardia dalle nuove *élite* che si fanno carico di scegliere le immagini da far vedere alla società, di mostrare quella parte di realtà che poi lo spettatore, il cui spirito critico risulta sopito dal bagliore dello schermo, finisce per considerare vera e unica, annullando qualsiasi discrepanza tra realtà e sua rappresentazione: «ai nostri giorni è l'immagine vivente, animata, sonorizzata che viene a noi. Ma questo addomesticare l'immagine facendola penetrare nella nostra vita quotidiana si aggiunge alla credenza spontanea che l'immagine, più ancora del suono, conferisca ai contenuti audiovisivi una realtà, una credibilità crescente [...]. Vedere un'immagine su uno schermo ci fa spontaneamente pregiudicare una certa verità e quindi ci inclina ad una fede nei confronti dello sguardo del medium. La televisione [...] viene immediatamente percepita come una sorta di ideale e impareggiabile mezzo di contatto con il reale»⁶⁰.

A queste caratteristiche del mezzo televisivo, si aggiungono i tentativi di riprodurre una dimensione pseudo-comunitaria, creando azioni condivise: pensiamo agli applausi registrati o alle risate, che tendono ad imitare o meglio a dare una rappresentazione di una realtà in cui i soggetti condividono un'esperienza; oppure facciamo riferimento alla produzione di situazioni artificiali di socialità, come i tanto popolari Reality in stile *Grande fratello*. Attraverso tutti questi meccanismi

⁶⁰ Wunenburger, J.J., op. cit., p. 96.

assistiamo al confluire degli eventi televisivi nello spazio privato della gente, tanto che non di rado si chiacchiera di quanto “accade” in TV.

Questa che i più ottimisti considerano una nuova forma comunitaria entra in contraddizione con quanto affermato da studiosi, più orientati ad una visione apocalittica, quali Debord che vede nella società della televisione l’affermazione di una società dello spettacolo, in cui si sarebbe via via frantumata la comunità dove fer-veva la discussione popolare dando vita alla dimensione della cosiddetta *folla solitaria*, ben rappresentata da un mezzo in voga nel corso degli anni ’80, il walkman, che permetteva l’ascolto solitario della propria musica: il giovane che passeggia in strada con le cuffie del proprio walkman è il moderno *flâneur*.

Per Charles Baudelaire il *flâneur* era colui in grado di essere fuori casa pur sentendosi sempre nel proprio domicilio «il *flâneur* porta così con sé il proprio spazio privato mentre passeggia in città senza una meta precisa e questo rappresenta per lui un’esperienza personale intensa e una fonte di piacere. [...] Sennett parla poi di “sogno ad occhi aperti” a proposito di questa “vita privata pubblica” in cui “lo spettatore silenzioso non ha nessuno in particolare da guardare ed è protetto dal suo diritto ad essere solo” (Sennett 1979, p. 167)»⁶¹.

E così se inizialmente la televisione, così come il fonografo e la radio sembrano riproporre in chiave moderna il focolare rurale, diventando un nuovo *luogo* di aggregazione, il metronomo della quotidianità delle famiglie, andando a scandire il tempo delle attività, con l’aumentare degli apparecchi tanto radiofonici quanto televisivi a disposizione delle famiglie si va verso la personalizzazione dell’utilizzo dei media.

Questo fenomeno è stato sicuramente più evidente con la radio, in quanto il possesso di un numero crescente di televisori è avvenuto più lentamente, inoltre gli apparecchi televisivi secondari, venivano e sono usati solitamente in orari differenti rispetto a quello che primario, che tende ancora oggi a riunire i membri di una famiglia in precisi orari (pensiamo soprattutto ai pasti). Ma ciò che ha iniziato a disgregare la famiglia sta soprattutto nella personalizzazione dei consumi,

⁶¹ Flichy, P., op. cit., p. 250.

«l'ampliamento della programmazione televisiva fa sì che ognuno trovi i programmi di suo specifico interesse in questa o quell'ora del giorno»⁶².

Ora, quello che si configurava con un duplice processo che vedeva da un lato l'allargamento degli spettatori, tanto da far parlare senza più alcuno dubbio di massa, e dall'altro una frammentazione di questi in molteplici spazi e modi di fruizione della comunicazione, non poteva non avere un'influenza su quello spazio di discussione critica che è la sfera pubblica. Se la stampa nel periodo a cavallo tra il XVII e XVIII secolo, permise ad una classe borghese priva di potere politico di portare avanti aspre critiche contro sovrani e governati, critiche frutto del pensiero razionale, da questa sfera pubblica erano escluse le masse di analfabeti e coloro che non potevano permettersi il tempo del dibattito. La radio prima e la televisione poi hanno determinato una rivoluzione in quanto, tutti i cittadini o almeno in potenza, hanno avuto la possibilità di esprimere pubblicamente il proprio pensiero superando vincoli come la classe di appartenenza o il livello di alfabetizzazione, al tempo stesso coloro che sono al governo, hanno avuto il modo di entrare a contatto direttamente con la massa nella loro dimensione privata, chiacchierando attorno al nuovo focolare e scavalcando quella più tradizionale sfera critica e ristretta. I media audiovisivi avrebbero quindi determinato un passaggio da una sfera pubblica, intesa tradizionalmente come ristretta e razionalizzante, consapevole dei propri diritti e doveri, dotata di coscienza civile e partecipe al dibattito politico, ad una sfera di massa, allargata quindi alla moltitudine indefinita, più incline alla suggestione che alla razionalità.

È pur vero però che non bisogna cadere nella tentazione di banalizzare il discorso intorno alla televisione, tacciandola di essere un male per la società e perdendo di vista come,

in una società complessa come quella contemporanea, la televisione ha cominciato a ricoprire [...] una delle funzioni più antiche e tradizionali svolte dalle immagini: quella di rendere visibili miti collettivi e di integrare l'individuo nella società. [...] le immagini televisive rendono concreto e oggettivo un "universo simbolico" che preserva l'uomo dal timore ultimo di un'esistenza anomica. Tali immagi-

⁶² Ivi, p. 276.

ni, che ci pervengono attraverso la televisione, trasmettono ai loro fruitori una serie di simboli che possono essere considerati uno strumento fondamentale per sentirsi parte integrante di un mondo ordinato. Laddove le istituzioni tradizionali o la grande arte non riescono più ad apportare simboli collettivi significativi, le immagini televisive si occupano di riempire questo vuoto. [...] Non bisogna dunque mai sottovalutare, al di là della ben nota funzione affabulatoria, così spesso messa in rilievo dagli studiosi di media, questa altrettanto fondamentale funzione “mitica” di socializzazione con la realtà circostante e di costituzione e preservazione di valori e significati condivisi svolta dalla televisione attraverso il suo penetrante linguaggio. Grazie ad esso, il senso comune della vita quotidiana, così frammentata e destrutturata dai continui e sempre più accelerati mutamenti che caratterizza la società moderna, [...] riesce a creare e conservare un sistema di consonanze simboliche altrimenti difficili da sostenere⁶³.

⁶³ Cavicchia Scalamonti, A., Pecchinenda, G., *Sociologia della comunicazione*, op. cit., pp. 245-247.

1.4 Definire i New Media

Abbiamo visto come a partire dalla metà del XX secolo, grazie alla duplice spinta di innovazioni tecnologiche e particolari contesti culturali, gli individui nella società occidentale siano passati da una forma di intelligenza definita sequenziale, sviluppata tramite la lettura e la scrittura, ad una forma di intelligenza simultanea, che tuttora si sta modellando, tramite le immagini e l'ascolto.

Se il principale mezzo che ha innescato questo processo di trasformazione è stato sicuramente la televisione, il passaggio graduale verso il nuovo immaginario oggi è segnato dalla presenza di nuovi strumenti, i nuovi media elettronici, che hanno imposto ulteriori riflessioni, in particolar circa la pervasività di quel filtro percettivo rappresentato dallo schermo che, nelle sue molteplici forme, si frappone tra noi e la realtà costituendo un nuovo pseudo-ambiente e ridefinendo la nostra capacità di fare esperienza.

Le nuove tecnologie, e di conseguenza gli schermi, investono ormai tutti i campi della vita quotidiana, diventando così parte integrante di tutte le nostre routine. Sono mezzi inseriti tanto negli ambienti domestici quanto negli spazi lavorativi e sono sempre più numerose le attività giornaliere legate all'utilizzo dei nuovi media: scrivere una e-mail, la lettura del giornale on line, fare zapping sulla TV digitale, giocare nella rete o cercarvi informazioni, costruire e mantenere le proprie relazioni sociali.

È proprio questa capacità di sparire nelle maglie del quotidiano che deve farci interrogare sulle relazioni tra le innovazioni tecnologiche dei media e la società.

I new media, Internet in primis, sono quindi diventati a tutti gli effetti delle tecnologie quotidiane, degli strumenti radicati nelle società in cui sono adoperati, questa loro pervasività tuttavia non deve indurci pensare che abbiano comportato l'abbandono di altri mezzi di comunicazione.

Così come l'introduzione della scrittura non ha determinato l'abbandono dell'oralità come forma di comunicazione e come, tornando in tempi più recenti e precisamente verso la metà del Ventesimo secolo, il broadcasting non ha determinato la fine della stampa, oggi ci troviamo di fronte ad ambienti comunicativi che integra-

no il vecchio e il nuovo, stampa, audio, immagini sia fisse che in movimento, informatica e differenti canali e modalità di accesso e condivisione di comunicazione e informazione.

Di fronte a questa ennesima forma di ibridazione e ai mutamenti profondi che sta introducendo nella società, è importante cercare di orientare la riflessione su quelli che sono gli aspetti che la caratterizzano, bisogna giungere a definire tanto gli elementi di continuità rispetto al passato quanto gli elementi di novità, ovvero quei dettagli che costituiscono il *new* di tali *media*.

«Il nuovo è *nuovo*. Le tecnologie emerse negli anni recenti, principalmente ma non esclusivamente le tecnologie digitali, sono nuove. Fanno cose nuove. Offrono nuove possibilità»⁶⁴, ma continuando a leggere l'articolo di Silverstone si scopre come lo stesso studioso sottolinei come in realtà molte delle innovazioni attribuite alle nuove tecnologie non siano così “nuove”, tanto per fare un esempio banale ma calzante, basti pensare a quanto sia interattiva una conversazione faccia a faccia con una persona.

Andando quindi a studiare i nuovi media incontriamo una prima difficoltà proprio nel definirli, una difficoltà riscontrata anche nella letteratura esistente dove sono apparsi numerosi tentativi di classificazione, di inquadramento teorico, senza riuscire tuttavia a collocare l'oggetto d'indagine sotto un'unica etichetta, talmente esaustiva da non trascurare un aspetto a favore di un altro.

Parte della letteratura ha scelto di non definire il proprio oggetto a priori ma di costruirlo con la realizzazione delle liste di appartenenza giungendo, attraverso questa strada, a definire il campo dei nuovi media come la sommatoria dei suoi singoli elementi: è il caso dei manuali che si occupano in prevalenza di alfabetizzazione ai nuovi media, il cui rischio è quello di dare un'enfasi maggiore alla componente tecnologica che non solo rischia di rendere la definizione dei mezzi di comunicazione obsoleta nel giro di poco tempo ma, cosa forse ancora più grave, non conduce a focalizzare l'attenzione sugli effetti dei media, effetti socio-culturali quali ad esempio quelli relazionali e quelli relativi ai consumi (Pasquali, 2003). In altri casi invece si è tentato di trovare nello stesso campo dei nuovi me-

⁶⁴ Silverstone, R., *What's new About Media?* In *New Media and Society*, I, I, p. 10, citato in Pasquali F., *Media. Tecnologie e discorsi sociali*, Carocci 2003.

dia dei criteri di aggregazione in base al livello di interattività, sia con il sistema che tra gli utenti, oppure in base alla destinazione d'uso dei media stessi.

In questo secondo caso, quindi, sono stati individuati tre gruppi: si hanno media che sono destinati alla rappresentazione, come la realtà virtuale, le immagini digitali e tutta la computer grafica in generale, poi ci sono i media destinati alla comunicazione, in cui vengono incluse le reti telematiche, ed infine media la cui destinazione è la conoscenza. I limiti di una definizione di questo tipo risultano evidenti se si tiene in considerazione la complessità dei nuovi media, la loro capacità di integrare in un unico strumento più caratteristiche e destinazioni, come definire ad esempio un blog, un forum, che uniscono insieme computer grafica, una rete di persone che possono comunicare tra loro e la capacità di memorizzare dati che possono essere consultati.

Un'altra modalità di classificazione ha portato verso l'elaborazione di macro etichette in grado di individuare i tratti principali dei media di nuova generazione, ma anche questo tentativo non è stato in grado di stabilirne i confini in modo chiaro. Ecco quindi che nel corso degli anni ci si è imbattuti in un groviglio di definizioni, *digital media*, *personal media*, *global media*, tutte con chiari limiti in quanto o troppo appiattite sulla dimensione tecnologica o talmente ampie da includere anche media di generi molto diversi tra loro. Questa situazione di confusione ha finito con l'eleggere ad espressione dominante la formula *nuovi media*, che fa della sua indefinità il suo punto di forza; con essa si indicano tutti quei mezzi di comunicazione che nascono dalla convergenza tra digitale e telecomunicazione. Vale tuttavia la pena sottolineare come l'espressione *nuovi media* non rappresenti propriamente una novità, di solito «quando si accredita come “nuovo” un fenomeno lo si fa avendo in mente soprattutto ciò che esso non è più o ciò da cui prende le distanze»⁶⁵, quindi che nel corso dei secoli ogni nuovo mezzo di comunicazione è stato a sua volta definito nuovo.

Proprio per questo motivo l'immagine dei mezzi di comunicazione come un sistema torna estremamente utile per superare qualsiasi tentativo di introdurre una separazione netta tra vecchi e nuovi media, la quale appare ad un'attenta riflessione

⁶⁵ Abruzzese, A., Borrelli, D., *L'industria culturale. Trecce e immagini di un privilegio*, Carocci, Roma, 2000, pp. 231-232.

come una vera e propria distorsione visto che, da una parte sminuisce la complessità dei vecchi mezzi di comunicazione e dall'altra porta spesso ad un certo snobismo, finendo con il considerare il portato dei nuovi media inferiore rispetto a quelli tradizionali, i quali vengono in qualche maniera idealizzati, pensiamo ad esempio a come la comunicazione interpersonale tramite computer, sia essa nella forma di posta elettronica o nella forma di conversazione online in tempo reale, sia considerata, il più delle volte, come una versione depauperata della comunicazione interpersonale faccia a faccia⁶⁶.

Contrariamente a tale punto di vista è opportuno tener presente come, sebbene siano comparse nuove modalità di produzione, distribuzione e fruizione di prodotti simbolici, vecchi e nuovi media siano andati incontro ad un complesso fenomeno di ibridazione e come tale processo non costituisca nemmeno una grande novità se ci soffermiamo a riflettere a come già si potesse parlare di ibridazione quando i “nuovi” media erano quelli che ora appaiono come mezzi tradizionali⁶⁷.

Senza quindi focalizzare l'attenzione in modo esclusivo sulle innovazioni tecnologiche introdotte, ma considerando l'ambiente nel complesso e quindi anche l'aspetto socio-culturale, le nuove tecnologie della comunicazione possono essere definite *infrastrutture* dotate di *artefatti* utilizzati per trasmettere o condividere informazioni, di *attività* attraverso cui si comunica ed infine di un *sistema organizzativo*⁶⁸, tutti elementi che tra loro non sono necessariamente in rapporto lineare in quanto le tecnologie evolvono in modo co-dipendente dalla società realizzando routine e sviluppandosi attraverso di esse, producendo forme istituzionalizzate e discorsi sui sistemi sociali, esattamente come la realtà sociale di cui ci parlano Berger e Luckmann, frutto di un processo dialettico in cui uomo e società di co-producono reciprocamente⁶⁹.

Ora, cercando di ricostruire il percorso storico e tecnologico che ha portato ai moderni mezzi digitali, dobbiamo partire a mio avviso dal mettere in evidenza una tendenza tipica dell'umanità ovvero quella di liberare la mente dell'uomo di parte

⁶⁶ Cfr. F. Pasquali, 2003, L. A. Lievrouw - S. Livingstone(a cura di), 2007.

⁶⁷ Cfr. A. Briggs - P. Burke, 2002, F. Pasquali, 2003, A. Lievrouw - S. Livingstone(a cura di), 2007.

⁶⁸ Cfr. L. A. Lievrouw - S. Livingstone(a cura di), 2007.

⁶⁹ Cfr. P.L. Berger - T. Luckmann, 1969, A. Cavicchia Scalamonti - G. Pecchinenda, 2001.

dei propri procedimenti complessi affidandoli a dei supporti esterni. Seguendo il noto ragionamento di Karl Popper, laddove nel regno animale l'evoluzione comporta la formazione di nuovi organi o la loro modificazione, nel regno degli uomini si vengono a sviluppare nuovi organi ma esterni al corpo, in modo esosomatico: l'evoluzione della cultura umana vede produrre oggetti, protesi volte a migliorare i sensi dell'uomo e questo particolare percorso tocca chiaramente i processi comunicativi. Come abbiamo visto la memoria dell'uomo aumenta la propria capacità di archiviazione con l'invenzione di mezzi esterni, quali la scrittura e la carta e così seguendo una strada analoga, anche la capacità umana di calcolo procede.

L'uomo già nel 2000 a.C. cercava di affidare i numeri ad uno strumento esterno alla propria mente, l'abaco, esigenza che con il passare del tempo si era coniugata con la volontà di vedere l'azione di queste macchine sempre più slegata da quella umana, guidate da processi che in modo autonomo si sostituivano al pensiero dell'individuo, autonoma. Sicuramente questa doveva essere l'idea di Charles Babbage, che intorno al 1830 decise di applicare il concetto di divisione del lavoro per progettare una macchina aritmetica in grado non soltanto di effettuare dei calcoli, ma di conservare i numeri in memoria nonché di ripetere le istruzioni ricevute sotto forma di schede perforate per poi addirittura elaborare essa stessa delle schede con le sue istruzioni che avrebbe letto ed eseguito quando necessario⁷⁰.

La possibilità che una macchina potesse arrivare a modificare il proprio comportamento era sicuramente un'idea rivoluzionaria per quei tempi, tuttavia trovò tra i suoi sostenitori il matematico inglese Alan Turing, considerato a tutti gli effetti il padre dell'informatica e anticipatore degli studi sull'Intelligenza Artificiale.

Il matematico già agli inizi degli anni Trenta, anticipando in pratica la definizione di algoritmo, riteneva che riuscire a dare una descrizione dettagliata e in sequenza delle azioni da compiere per svolgere un compito ad un computer, avrebbe permesso a questo strumento di compiere qualsiasi lavoro, simulando l'attività di altre macchine.

Tuttavia per arrivare ad avere i primi elaboratori, quelli che comunemente vengono considerati la prima generazione di computer, dovremmo attendere il primo

⁷⁰ Per approfondimenti cfr. R. Viscardi (a cura di), 2002.

dopoguerra, da questi anni in poi si assisterà tanto all'evoluzione tecnica quanto a cambiamenti nelle destinazioni e negli usi dei nuovi mezzi inventati; ancora una volta il contesto di sperimentazione è rappresentato da esigenze militari i cui confini si mostreranno però piuttosto labili, tanto da permettere agli elaboratori di trovare applicazioni in contesti alquanto differenti.

1.4.1 Le generazioni di Computer

La storia tecnologica e sociale del computer vede il susseguirsi di ben quattro generazioni in un lasso di tempo relativamente breve, che va dal secondo dopo guerra fino ad arrivare alle più moderne macchine che vengono inventate a partire dagli anni Settanta per arrivare ai giorni nostri, anni in cui la miniaturizzazione si è accompagnata alla crescente integrazione con altri strumenti, come ad esempio la telefonia cellulare.

Uno degli eventi che determinate per l'avvio della produzione di elaboratori fu l'invenzione della valvola, un congegno creato per la radio (vedi § 1.3) in grado di accelerare i processi di calcolo, e se l'*Eniac* è stata la prima macchina ad essere costituita interamente da circuiti elettrici, il successivo *Edvac* viene oggi considerato il prototipo dei moderni calcolatori in quanto prevedeva la memorizzazione del programma, riuscendo così a registrare al suo interno non soltanto i dati su cui lavorare ma anche le istruzioni per il suo funzionamento, in pratica l'utopia di Turing aveva trovato nell'*Edvac* la propria realizzazione.

Questi elaboratori vennero ideati durante la Guerra Fredda per applicazioni militari ma erano macchine enormi e poco affidabili, la loro forma cambiò drasticamente con il passaggio dalla valvola al transistor che, se in primo periodo risultava ancora meno affidabili delle valvole ben presto permise di rivoluzionare le dimensioni degli strumenti di calcolo. Da questa innovazione tecnologica si comincia ad intravedere la futura rivoluzione culturale: i nuovi elaboratori a transistor sono più veloci, affidabili, dotati di dimensioni ridotte ma soprattutto più economici, tutto ciò determinerà l'incremento della loro diffusione che, legandosi a nuovi approcci all'organizzazione aziendale, ne vedrà un utilizzo che valica l'ambito statistico ed economico per approdare ad applicazioni maggiormente complesse, quale ad esempio il controllo automatico dei processi industriali⁷¹.

Siamo di fronte ad una nuova forma di comunicazione che viene definita extrapersonale, in quanto si verificava senza la necessaria partecipazione dell'uomo, svol-

⁷¹ Per approfondimenti cfr. A. Briggs - P. Burke, 2002, R. Viscardi (a cura di), 2002.

gendosi ad esempio tra macchine viste non più come strumenti per elaborazione dati, ma vere propri strumenti per pensare.

La fine degli anni Cinquanta rappresentò un periodo storico molto delicato, in piena Guerra Fredda questi elaboratori divennero macchine per la guerra ed è dalla guerra che ricevettero una spinta verso il miglioramento; ancora una volta si evidenzia il rapporto dialettico tra contesto culturale e tecnologico, laddove gli eventi fornivano la spinta che a sostegno di una tecnologia e dei suoi cambiamenti, contemporaneamente la tecnologia aveva effetti importanti sulla cultura e sulla particolare visione della realtà.

Un evento in particolare è emblematico per cogliere ancora meglio questo concetto: era il 4 ottobre del 1957 quando l'Unione Sovietica lanciò in orbita lo Sputnik. Prendendo in contropiede gli Stati Uniti, i sovietici fanno sì che su ogni progetto informatico e tecnologico statunitense avanzasse lo spettro dell'obsolescenza, ma allo stesso tempo questo smacco fornì la stimolo necessario per cercare di riprendere il primato tecnologico, tanto che l'anno successivo venne istituito un centro di ricerca pubblico e sostenuto da notevoli finanziamenti capace di promuovere numerosi progetti, così nasceva *ARPA*⁷².

Questo periodo corrisponde anche alla nascita dei computer di terza generazione (anni Sessanta), ancora più veloci e affidabili dei precedenti e con dimensioni e costi più ridotti, tutto ciò grazie all'introduzione del circuito integrato.

I nuovi elaboratori erano caratterizzati da modularità, ovvero dalla possibilità di essere ampliati nel tempo aggiungendo dei moduli, in questo modo la macchina avrebbe potuto adeguarsi ad ogni tipo di applicazione. Per poter gestire in modo ottimale le varie parti del computer vennero creati appositi programmi, nasce quindi il *sistema operativo*: un insieme di programmi in grado di fraporsi tra l'utente e la macchina, capace di rispondere ai comandi impartiti ed effettuare le operazioni necessarie per eseguirli.

L'agenzia ARPA avendo a disposizione questi elaboratori elettronici, decise di sviluppare un progetto che conferisse a quelle macchine la capacità di comunicare e trasferire dati, creando in pratica una rete di computer in grado di funzionare an-

⁷² Per approfondimenti cfr. A. Briggs - P. Burke, 2002, R. Viscardi (a cura di), 2002, F. Pasquali, 2003, L. A. Lievrouw - S. Livingstone (a cura di), 2007.

che in caso di guasti o mal funzionamento di alcuni nodi: nel 1969 nasce così *Arpanet*.

Nel 1972 la rete di computer contava già trentasette nodi e la sua architettura presentava le caratteristiche che ancora oggi sono alla base di Internet: era in grado di funzionare anche se distrutta in qualche punto; aveva un protocollo comune che permetteva di far dialogare tra loro anche computer con caratteristiche differenti; in caso di distruzione o malfunzionamento di un settore era in grado di reindirizzare le informazioni che circolavano al suo interno; mancava di un centro.

Gli anni Settanta furono quindi gli anni cruciali per le innovazioni tecnologiche, le quali avranno riflessi importanti a livello culturale in particolar modo nella ristrutturazione dei tradizionali spazi della comunicazione e delle relazioni sociali.

Fulcro di tali cambiamenti è un laboratorio californiano, lo *Xerox Palo Alto Research Center* (PARC), punto nevralgico dei dibattiti culturali e tecnologici per quanto riguarda la *computer scienze* nonché culla di quel filone di pensiero volto a considerare il computer non come un calcolatore ma come un nuovo strumento di comunicazione. Non a caso questo laboratorio fu il luogo in cui videro la luce *Alto* e *Star 8010*, computer dotati di un'interfaccia grafica che tramite periferiche, come mouse o penne ottiche, davano la possibilità all'utente di agire direttamente su icone e finestre come su una scrivania virtuale, anticipando la logica *user friendly*, ovvero di interazione amichevole, semplice e immediata, che Apple e Microsoft sposteranno negli anni Ottanta.

Il PARC era dunque quell'ambito dove il computer e la rete diventarono a tutti gli effetti un ambiente comunicativo sviluppato intorno all'utente, strumento per pensare, protesi per ampliare la fantasia degli individui, mezzo per l'affrancamento sociale e individuale e per garantire una nuova modalità di interscambio personale, nella costruzione di innovative forme di socialità⁷³.

Queste idee che ancora sul finire degli anni Settanta e agli inizi degli anni Ottanta, avevano il sapore dell'utopia, affondavano le proprie radici nella riflessione di un ingegnere, Vannevar Bush. Dobbiamo fare un salto indietro nel tempo, e ancora collocarci nel secondo dopoguerra, periodo che innescò la riflessione sulla neces-

⁷³ Per approfondimenti cfr. A. Briggs - P. Burke, 2002, P. Flichy, 1994, R. Viscardi (a cura di), 2002, F. Pasquali, 2003, L. A. Lievrouw - S. Livingstone (a cura di), 2007.

sità di una migliore organizzazione e gestione delle informazioni. Bush immaginò quindi una specie di scrivania automatizzata in grado di far reperire, visualizzare, organizzare ed archiviare informazioni in maniere semplice e funzionale. In un suo saggio del 1945, *As We May Think*, affrontava proprio il legame tra uomo e tecnologie, in particolar modo il problema della memorizzazione delle informazioni, avanzando una proposta, il *Memex*, una macchina che dotata di visori, sarebbe stata in grado di leggere in parallelo diversi microfilm, di stabilire tramite una particolare etichettatura meccanica dei collegamenti tra differenti unità informative; inoltre all'utente sarebbe stata data la possibilità di aggiungere, alle informazioni visualizzate, appunti e note personali, a loro volta microfilmate per poter essere conservati. In pratica il *Memex* conteneva in nuce l'idea di organizzazione ipertestuale dell'informazione.

Attraverso le sue innovative modalità di organizzazione e selezione del contenuto, questa macchina avrebbe permesso una maggiore sintonia con i processi mentali dell'utente, in quanto ne rispettava il funzionamento basato in gran parte sulle associazioni⁷⁴.

Con il *Memex* secondo Bush si sarebbero superati i limiti di efficienza dei più tradizionali sistemi di archiviazione, meccanizzando la modalità naturale di manipolazione ed organizzazione della conoscenza, basata appunto sul sistema delle associazioni, in questo modo la macchina di Bush avrebbe rappresentato una nuova estensione della memoria. Alla base di questa nuova concezione uomo-macchina abbiamo due principi: «da un lato la riproduzione da parte della macchina, nella archiviazione/gestione delle informazioni, degli andamenti associativi considerati da Bush tipici del pensiero umano; [...] dall'altro, la personalizzazione della relazione tra utente e macchina»⁷⁵.

Il *Memex* di Vannevar Bush era pensato in primo luogo per l'uso individuale, seppure lo stesso ingegnere ne immaginava una futura evoluzione in cui fosse possibile condividere e rendere pubblici i percorsi associativi, ma questa macchina non venne mai realizzata.

⁷⁴ Cfr. Bush, V., *As We May Think*, 1945, <http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>

⁷⁵ Pasquali F., *Media. Tecnologie e discorsi sociali*, Carocci, Roma, 2003, p. 43.

Il primo sistema a vedere al suo interno la realizzazione del progetto di Bush, un *ipertesto elettronico*, venne creato da Douglas Engelbart all'inizio degli anni '60 ed entrato in funzione fino al 1975. *Augment*, questo era il nome del sistema, aveva la funzione di costruire uno strumento di *human augmentation*, capace di ampliare le capacità umane nel campo della gestione collaborativa dell'informazione. L'idea che soggiaceva alla base di questo sistema vedeva l'esistenza di una comunità di utenti dotati della capacità di condividere risorse, di interagire, di modificare le informazioni condivise rendendo il tutto disponibile in archivi pubblici.

Una riflessione più organica sull'ipertesto venne però proposta, in quegli stessi anni, da Ted Nelson che introdusse anche i termini *hypertext* e *hypermedia*. L'idea di questo studioso era quella di realizzare un vero e proprio universo informativo, il *docuverso*, all'interno del quale si sarebbe potuta trovare tutta la produzione informativa umana, una rete simultaneamente utilizzabile da milioni di utenti, costruita da scritti, immagini e dati conservati in tutto il mondo. *Xanadu* sarebbe stato il sistema in grado di gestire questa rete, permettendo di reperire ogni tipo di documento all'interno della ragnatela ipertestuale⁷⁶.

Se siamo ancora lontani da quello che sarà l'universo Internet, ormai le sue fondamenta erano state poggiate.

Nel laboratorio in California si cominciarono a delineare quelle che diventeranno alcune delle principali caratteristiche dei nuove media, ovvero l'ipertestualità e l'interattività, perni di quella cultura della simulazione che trovava un utopico tratteggio nella visione di Turing, ovvero una macchina in grado di riprodurre qualsiasi comportamento, immagine che da quegli anni in poi unendosi ai progressi tecnologici e ad un ambiente culturale favorevole, iniziava a far vedere la possibilità di una sua concreta realizzazione.

L'interattività diventava proprio in quegli anni la condizione imprescindibile della relazione tra uomo e macchina, un principio che orientava i progressi tecnologici verso la realizzazione di un'interazione non più asincrona ma in *real time*. Agli albori di Arpanet, il sogno dei ricercatori del Parc era di permettere agli uomini di comunicare tramite le macchine in un modo ancora più efficace che attraverso la

⁷⁶ Per approfondimenti cfr. *Ted Nelson Home page* <http://ted.hyperland.com/> e *The Xanadu Model*, <http://xanadu.com/xuTheModel/index.html>,

classica comunicazione faccia a faccia; la rete veniva dunque presentata non più come una novità tecnologica ma come un nuovo strumento in grado di modellare la comunicazione e l'interazione.

L'immagine che Arpanet cominciava ad assumere era quella di una meta-rete, la rete delle reti, il cui sviluppo seguiva la dimensione comunitaria, almeno così era vista nelle elaborazioni di studiosi di Palo Alto come Licklider e Taylor che nel loro saggio del 1968 *The Computer as Communication Device*, domandandosi come sarebbero state le comunità interattive online ci fornirono una risposta che oggi appare quasi profetica: «They will be communities not of common location, but of common interest. [...] All of these will be interconnected by telecommunications channels. The whole will constitute a labile network of networks—ever-changing in both content and configuration»⁷⁷.

Gruppi di persone quindi, che sarebbero stati uniti dai propri interessi, legati tra loro attraverso una connessione che avrebbe permesso di far parlare di comunità anche al di là della prossimità fisica, in vista della condivisione di un nuovo spazio, quello creato dalla rete invisibile di Arpanet, ma andando ancora più a fondo, in questo saggio si descriveva la rete come un ambiente relazionale e non come un semplice strumento di trasmissione, e al computer veniva dato il ruolo di mezzo di comunicazione, medium dotato di una flessibilità e dinamicità tali da permettere il suo modellamento, uno strumento comune che ogni utente poteva trasformare, arricchire, sperimentare. Il valore del computer digitale agli occhi di questi due studiosi era enorme e apriva la via a cambiamenti profondi, anche maggiori di quelli introdotti dalla stampa, sia in termini di diretta accessibilità delle informazioni che per quanto riguarda gli stessi processi di costruzione di queste «Its presence can change the nature and value of communication even more profoundly than did the printing press and the picture tube, for, as we shall show, a well-programmed computer can provide direct access both to informational resources and to the processes for making use of the resources»⁷⁸.

⁷⁷ Licklider, J.C.R., Taylor, R.W., *The Computer as Communication Device*, saggio contenuto in *In Memoriam: J. C. R. Licklider. 1915-1990*, Systems Research Center, August 1990, Palo Alto, California, <http://gatekeeper.dec.com/pub/DEC/SRC/research-reports/abstracts/src-rr-061.html>, pp. 37-38.

⁷⁸ Ivi, p. 22.

Nel frattempo dal punto di vista puramente tecnologico, i progressi continuavano ad apportare miglioramenti a queste macchine, di cui si riducevano costi e dimensioni con l'avvento del microprocessore; proprio la volontà di esplorare le potenzialità di questi nuovi strumenti, potenzialità che come abbiamo visto andavano ben oltre la semplice capacità di svolgere calcoli, aprirà la via all'industria videoludica la quale a sua volta, come un vero e proprio cavallo di troia, determinerà l'ingresso e la familiarizzazione con le nuove tecnologie anche ai non addetti ai lavori e di conseguenza la diffusione di quella che viene definita *cultura della simulazione*. I giochi per il computer rappresentarono e rappresentano ancora oggi i prodotti per eccellenza dei software e possono essere considerati sia i modelli di interazione uomo-macchina che il naturale sviluppo di quella filosofia che da sempre vede nei computer strumenti adatti alla rappresentazione di cose che possono essere viste, controllate e con cui si può giocare⁷⁹.

Alla base della cultura della simulazione ci sono gli studi sulla Realtà Virtuale, espressione nata anch'essa negli anni Sessanta che indica quel sistema tecnologico in grado di ricreare, tramite computer, mondi sintetici e oggetti, di sviluppare una trasposizione digitale di ambienti reali oppure fantastici occupandosi inoltre dei metodi di interazione tra utente e mondo sintetico, realizzando strumenti per la manipolazione degli oggetti e la visione tridimensionale.

A prescindere dal tipo di realtà virtuale, che può essere più o meno immersiva, ciò che a mio avviso risulta interessante è la costruzione di un nuovo piano di realtà condivisibile, che va oltre la più tradizionale rappresentazione di realtà presentata dai media tradizionali.

Osservando, infatti, un'immagine in fotografia o un evento in televisione, per quanto possiamo essere consci della non perfetta coincidenza tra rappresentazione e realtà, in quanto porzioni o particolari punti di vista su quest'ultima, in ogni caso esiste tra queste sfere del reale una corrispondenza, «una relazione tra qualcosa che esiste veramente e la sua mera rappresentazione simbolica»⁸⁰, ma con il nuovo tipo di schermi che si pongono davanti ai nostri occhi le cose cambiano, ciò che caratterizza l'emergente tipo di esperienza mediale è la costruzione di una realtà

⁷⁹ Per approfondimenti cfr. B. Laurel, 1993, G. Pecchinenda, 2003.

⁸⁰ Elias, N., *Teoria dei simboli*, Il Mulino, Bologna, 1998, p. 32.

completamente autonoma, dotata di proprie regole, di proprie dimensioni spazio-temporali, sganciata dai referenti al di là dello schermo.

«Arpanet si nutriva di un sogno che a sua volta alimentava quella che all'epoca pareva un'utopia. Il sogno era il lavoro collaborativo a distanza [...]; l'utopia era, invece, [...] la costruzione di comunità mediate dal computer. Un'utopia che si concretizzò nella pratica quotidiana, in un processo di costante reinvenzione del mezzo e dei suoi significati, grazie alla continua azione di manipolazione dei quadri di funzionamento della rete da parte degli stessi utenti (che erano gli stessi progettisti di Arpanet), oltre che attraverso la cruciale influenza esercitata “dal basso” dalle prime comunità di utenti esterni all'universo dell'informatica.»⁸¹, utopia che trovava nuova linfa negli anni Novanta, anni in cui la rete attraverso il *World Wide Web*, la grande ragnatela mondiale, diventava accessibile ad un pubblico di massa.

Sarà proprio dalla fine degli anni Sessanta quindi, con gli studi sulla *rete* e sulla *realtà virtuale*, che iniziamo a trovarci di fronte non tanto alla necessità di differenziare un mondo reale da un mondo falso, seppure per molto tempo è stato (e per certi versi lo è ancora) questo il principio da cui partivano le analisi, quanto di fronte ad un nuovo piano della realtà in cui le interazioni, le esperienze, si svolgono in uno spazio simulato che trova corrispondenze soltanto in se stesso, una cultura che con il trascorrere degli anni e il sopraggiungere di nuove tecnologie sempre più sofisticate ha raggiunto livelli di complessità maggiori, tanto da richiedere nuovi paradigmi interpretativi in grado di non ridurla a semplice trasposizione della “tradizionale” realtà in ambiti diversi.

⁸¹ Pasquali F., *Media. Tecnologie e discorsi sociali*, op. cit., p. 40.

CAPITOLO II

SPAZI SINTETICI: UNA NUOVA FRONTIERA

«Il bisogno di avere radici è forse il più importante e il meno conosciuto dell'anima umana. Difficile definirlo. L'essere umano ha le sue radici nella concreta partecipazione, attiva e naturale all'esistenza di una comunità che conservi vivi certi tesori del passato e certi presentimenti dell'avvenire»⁸²

2.1 Tornare alle origini: il concetto classico di comunità

Il concetto di comunità rappresenta, senza ombra di dubbio, un'importante categoria sociologica che si impone nuovamente agli occhi dei sociologi, seppur palestando la necessità di una ridefinizione dei suoi confini e delle sue caratteristiche, di fronte al nuovo sistema di interazione umana che, come abbiamo visto, a partire dagli anni Sessanta si inizia a sviluppare attraverso una crescente rete di contatti e relazioni sociali, all'interno di quel nuovo contesto spaziale il quale, nella letteratura fantascientifica, troverà il nome di cyberspazio.

Vista spesso come l'alter ego a tratti bucolico della società, la categoria comunità ha fatto della propria versatilità un punto di forza, tanto che la sua estensione semantica si è progressivamente dilatata fino ad arrivare a comprendere collettività sociali di natura molto diversa, allontanandosi dall'ambito originario in cui era stata formulata, ecco quindi che davanti all'evolversi di luoghi nuovi, che nascono nella rete e permettono l'aggregazione sociale di un numero enorme di individui, il dibattito scientifico ha cercato di classificare queste nuove forme di socialità

⁸² Weil, S., *La prima radice*, SE, Milano, 1990, p. 49.

cercando di capire se si potesse parlare di una nuova forma comunitaria, riadattando così la classica categoria.

Se nella tradizione sociologia una delle più celebri definizioni di comunità è quella elaborata da Ferdinand Tönnies, va sicuramente sottolineato, seguendo la linea di pensiero tracciata da uno studioso come Nisbet, che la categoria comunità rappresenta uno degli elementi costitutivi della sociologia stessa e la sua riscoperta sia un'espressione tipica del pensiero sociale moderno il quale, durante il XIX secolo, si sviluppa superando i confini disciplinari abbracciando filosofia, storia, teologia e sociologia⁸³.

Di fronte alle grandi trasformazioni della società tradizionale, dunque, vennero elaborate delle categorie interpretative, spesso dalle tinte nostalgiche, in grado di far cogliere le differenze emergenti, pensiamo ad esempio oltre all'opposizione *comunità-società*, a dicotomie come *status-contratto* o ancora *solidarietà meccanica-solidarietà organica*.

Ora, laddove nel XVIII secolo il *contratto* aveva rappresentato il modello razionale attraverso cui interpretare e legittimare i rapporti sociali, «il modello di tutto quello che era buono e degno di essere difeso nella società»⁸⁴, il XIX secolo vedeva rifiorire l'interesse proprio per quelle forme di vita, di organizzazione sociale, di tipo comunitario tanto bistrattate dei lumi.

Durante l'Illuminismo, infatti, si assiste ad una vera e propria messa al bando del concetto di *Comunità* in vista della costruzione di un'immagine di società frutto di azioni portate avanti da uomini liberi che, *razionalmente*, sceglievano di unirsi in associazioni.

Tutto quello che non trovava una legittimazione in questa visione dei rapporti sociali, razionalistica ed individualistica, veniva etichettato come retaggio di un passato di cui urgeva liberarsi in quanto, la società razionale, doveva rappresentare una chiara opposizione a quella tradizionale: «deve poggiare sull'uomo, non come membro di una corporazione, come ecclesiastico o come contadino, ma come

⁸³ Cfr. R. A. Nisbet, 1987, A. Bagnasco, 1999.

⁸⁴ Nisbet, R. A., *La tradizione sociologica*, La Nuova Italia, Scandicci (Firenze), 1987, p. 67.

uomo *naturale*, e deve essere concepita come un tessuto di rapporti specifici e *voluti*, in cui gli uomini entrano liberamente e razionalmente in contatto tra loro»⁸⁵.

Questa visione dell'uomo veniva, come abbiamo visto nel capitolo precedente, alimentata anche dalla diffusione di un nuovo mezzo di comunicazione, la scrittura prima e la stampa poi, che riuscì ad imporre l'idea di un pensiero razionale e critico, lontano da quelle forme di condivisione del sapere basate sull'oralità e tipiche di piccole realtà comunitarie. A ciò vanno aggiunti due avvenimenti altrettanto importanti: la rivoluzione industriale e la rivoluzione francese; entrambe sostennero questa visione del passato comunitario come qualcosa che andava cancellato, idea che trovava ispirazione negli scritti dei filosofi razionalisti e radicali, quali ad esempio Jeremy Bentham, tutti propensi a vedere nel razionalismo la "cura" contro i mali del comunitarismo.

Tuttavia, nel XIX secolo, la situazione intellettuale cominciò a cambiare ad opera di studiosi conservatori che avversavano il modernismo e, di conseguenza, tendevano a valorizzare tutti gli elementi del passato che erano stati letteralmente banditi, in particolar modo la *comunità tradizionale* della quale si esaltavano nuovamente quei valori che conducevano gli uomini alla cooperazione, in netta opposizione quindi ad una realtà contrattuale considerata egoistica e dove l'isolamento la faceva da padrone. Questa *riscoperta della comunità* ebbe un alto grado di influenza in gran parte della storiografia dell'Ottocento e si costruirà in questo periodo la categoria che, come sostiene Nisbet, rappresenta la reale fonte etimologica del termine *sociale* così come utilizzato da quanti si occuparono di studi sulla parentela e sulle organizzazioni sociali.

Lo stesso Auguste Comte condivideva con i conservatori l'importanza attribuita alla comunità, avversando, seppur con meno veemenza di questi, la visione illuministica della società. Nei suoi scritti Comte esprimeva il suo profondo interesse per l'antica società medievale e considerava il ripristino della comunità come un'impellente esigenza morale contro la completa disorganizzazione sociale cui si andava incontro seguendo i precetti dell'Illuminismo, come i diritti individuali, la libertà e l'uguaglianza; attraverso il rifiuto di ogni impostazione individualistica

⁸⁵ Ivi, p. 69.

Comte ci tratteggia una società positivista che molto attingeva dall'antico sistema feudale e che vedeva nella famiglia uno dei perni fondamentali⁸⁶.

Ora, come già detto precedentemente, il primo approccio sistematico volto a comprendere da un punto di vista sociologico le logiche e il significato della *comunità*, arrivando quindi a realizzare una tipologia, è stato quello portato avanti dagli studi di Ferdinand Tönnies che nel 1887 pubblicò la sua opera *Gemeinschaft und Gesellschaft* (Comunità e Società). Il lavoro di Tönnies poggiava su un sostrato culturale rappresentato dalle opere scientifiche di studiosi come Otto von Guericke, Henry J. S. Maine e Fustel de Coulanges, i quali avevano in comune la visione dicotomica tra una cultura a base comunitaria e una cultura che invece verrà definita società. Guericke ad esempio pose al centro dei suoi studi il contrasto tra l'*organizzazione sociale medievale*, in cui i ruoli erano prescritti e si aveva una percezione olistica della realtà fondata sul gruppo organico di cui il singolo era membro, e la *nazione-stato moderna* dove prevaleva l'individuo sul gruppo, indice di un alto livello di individualizzazione, dove il potere politico tendeva ad essere centralizzato.

Maine invece introdusse l'opposizione tra *status* e *contratto* e quindi tra società dove predominava la tradizione e gli status erano ascritti e società dove invece questi ultimi erano acquisiti e vigeva la logica del contratto. Fustel invece effettuò una dettagliata analisi sull'antica cultura greca e romana delineando il passaggio da un tipo di cultura stabile e chiusa, che come abbiamo potuto vedere nel primo capitolo, era basata essenzialmente su forme di trasmissione del sapere orali, ad una cultura più aperta e ancora una volta individualizzata.

Seguendo questa strada dicotomica, Ferdinand Tönnies costruì la propria tipologia comunità-società, *Gemeinschaft* e *Gesellschaft* appunto, ritenendola un valido strumento per riuscire a comprendere il cambiamento sociale in atto. Lo studioso si collocava, quindi, nella cerchia di pensatori piuttosto critici nei confronti della visione illuministica della realtà e che per questo riguardavano al passato di tipo comunitario⁸⁷.

⁸⁶ Cfr. R. A. Nisbet, 1987.

⁸⁷ Cfr. F. Tönnies, 1963, R. A. Nisbet, 1987, A. Bagnasco, 1999.

Ora, seguendo le parole di Tönnies gli esseri umani, o meglio le loro *volontà*, vengono a trovarsi in molteplici relazioni reciproche. I rapporti che si creano danno vita a forme associative le quali a loro volta possono essere concepite «o come vita reale e organica – e questa è l'essenza della comunità – o come formazione ideale e meccanica – e questo è il concetto della società»⁸⁸.

La *Gemeinschaft* veniva dunque descritta come un tipo di associazione organica, nata da un rapporto intimo ed esclusivo tra i partecipanti, la cui vita si basava su un insieme di norme e valori che tendevano ad essere tacitamente seguiti ed accettati, in nome di una tradizione che salvaguardava le stesse fondamenta della comunità, la *Gesellschaft* invece rappresentava quel tipo di relazione pubblica, razionale e meccanica, un tipo di entità artificiale messa in piedi dagli uomini per massimizzare i propri profitti; seguendo ancora le parole di Tönnies «ogni convivenza confidenziale, intima, esclusiva viene intesa come vita in comunità; la società è invece il pubblico, è il mondo. In comunità con i suoi una persona si trova dalla nascita, legata ad essi nel bene e nel male, mentre si va in società come in terra straniera»⁸⁹.

Legandosi al comune sentire, le parole di Tönnies ci possono sembrare alle volte un inno ad un passato migliore rispetto alla più moderna società che si parava dinanzi ai suoi occhi, un passaggio quello delineato dallo studioso che mostrava livelli crescenti di individualizzazione.

Così come discusso nel primo capitolo, ci troviamo di fronte a una cultura stabile, quella comunitaria appunto, il cui ordine difficilmente veniva messo in discussione, dove ogni cosa doveva essere assimilata al già conosciuto, una cultura essenzialmente basata sulla comunicazione orale, sulla condivisione del sapere e sulla trasmissione delle storie legate alle origini attraverso la narrazione e il mito, realtà in cui i singoli individui esistevano in quanto membri di una collettività, in cui i ruoli erano prescritti e finivano per descrivere l'intero percorso di vita di ognuno. Con l'introduzione della scrittura assistiamo invece ad una rivoluzione, la mente dell'uomo si liberava della necessità di ricordare affidando ad un supporto esterno le proprie memorie e la storia della stessa comu-

⁸⁸ Tönnies, F., *Comunità e società*, Ed. Comunità, Milano, 1963, p. 45.

⁸⁹ Ibidem.

nità, la lettura diventava un atto solitario che avrebbe portato l'individuo a scoprire se stesso come essere diverso e distaccato da tutti gli altri, dotato di un proprio spazio interiore, di una *personalità* unica⁹⁰.

La comunità tende dunque ad essere associata ad un qualcosa di naturale che ha le caratteristiche di un *organismo* vivente, «la teoria della comunità muove [...] dalla premessa della perfetta unità delle volontà umane come strato originario o naturale, che si è conservato nonostante e attraverso al separazione empirica, atteggiandosi in forme molteplici secondo la natura necessaria e data dei rapporti tra individui diversamente condizionati»⁹¹, le forme embrionali di questa particolare tipologia di rapporti erano da ricercarsi nella famiglia, nei rapporti sociali basati quindi sulla discendenza, e in tipi di associazioni che a questa si avvicinavano, come i rapporti di vicinato e di amicizia, altrimenti definite come *comunità di luogo* e *comunità di spirito*, quest'ultima in particolare era considerata dallo studioso la forma comunitaria propriamente umana nonché la più elevata.

Se infatti la *comunità di luogo* vedeva la sua espressione più immediata nella condivisione di uno spazio, un territorio, e per questo trovava una connessione anche nella vita animale, la *comunità di spirito*, tipologia a cui Tönnies faceva riferimento anche con il termine *amicizia*, doveva essere considerata come una *connessione della vita mentale*, «indipendente dalla parentela e dal vicinato *l'amicizia* è condizione ed effetto di un lavoro e di un modo di pensare concorde; perciò essa è prodotta nel modo più spontaneo dell'identità e dalle somiglianze della professione o arte»⁹²; svincolandosi così dalla condivisione territoriale o abitativa, nato dal caso e dalla libera scelta, questo comune sentire faceva sì che i singoli si sentissero uniti ovunque da questo legame spirituale che «costituisce una specie di località invisibile»⁹³.

Con la *Gesellschaft* invece ci troviamo di fronte ad una costruzione artificiale, un *aggregato meccanico*.

⁹⁰ Per approfondimenti cfr. G. Pecchinenda, 1999, A.Cavichia Scalamonti - G. Pecchinenda, 2004, G. Pecchinenda 2008.

⁹¹ F. Tönnies, op. cit., p. 51.

⁹² Ivi, p. 58.

⁹³ Ibidem.

La teoria della società – ci dice lo studioso – muove dalla costruzione di una cerchia di uomini che, come nella comunità, vivono e abitano pacificamente l'uno accanto all'altro, ma che sono non già essenzialmente legati, bensì essenzialmente separati, rimanendo separati nonostante tutti i legami, mentre là rimangono legati nonostante tutte le separazioni. Di conseguenza, qui non si svolgono attività che possano venire derivate da un'unità a priori esistente necessariamente, e che quindi esprimano anche la volontà e lo spirito di questa unità nell'individuo [...] Piuttosto, in questo ambito ognuno sta per conto proprio e in uno stato di tensione contro tutti gli altri. [...] qui tutti i beni vengono presupposti come separati, così come lo sono i loro soggetti – ciò che uno possiede e gode, è posseduto e goduto con esclusione di tutti gli altri⁹⁴.

Se quindi nella comunità si riscontrava una sfera emotiva più marcata, nella società vigeva l'interazione mediata dal calcolo strumentale; laddove la caratteristica della comunità era un sentire comune basato sulla comprensione, sul *consensus*, la società era organizzata in vista del conseguimento del profitto individuale, attraverso rapporti di tipo contrattuale, vedeva l'individuo prendere le distanze da qualsiasi forma di aggregazione analoga alla famiglia e calarsi in una realtà dove lo stato di tensione nei rapporti con gli altri era una condizione normale. La modernizzazione e il conseguente emergere di un carattere societario, secondo Tönnies avrebbe portato ad una situazione di conflitto endemica, all'allontanamento dai valori morali ed alla frammentazione degli interessi⁹⁵.

La presenza di questo dualismo nell'opera di Tönnies, non deve però far dimenticare che *comunità* e *società* rappresentano due tipi ideali, una griglia per interpretare dei cambiamenti sociali, un punto questo che verrà reso ancora più evidente nel pensiero di Max Weber, sul cui pensiero l'opera di Tönnies ha sicuramente avuto influenza, evidente soprattutto se consideriamo la ricostruzione della storia europea vista da entrambi in termini di disgregazione delle comunità medievali che, nella teoria weberiana, avrebbe avuto come immediata conseguenza un processo di *razionalizzazione*.

⁹⁴ Ivi, pp.83-84.

⁹⁵ Cfr. F. Tönnies, 1963, R. A. Nisbet, 1987, A. Bagnasco, 1999.

Nel sistema concettuale elaborato da Weber la dicotomia *comunità-associazione*, in qualità di concetti, viene elaborata dal punto di vista delle relazioni sociali. Partendo dalla definizione di agire sociale dotato di senso, questo poteva essere diretto verso scopi personali e quindi determinato in modo razionale rispetto ad uno scopo, poteva essere poi determinato da scopi legati a valori e quindi razionale rispetto al valore; l'agire poteva trovare inoltre un orientamento di tipo affettivo o infine determinare la propria direzione in base alla tradizione.

Ora, l'autore definì un rapporto sociale come «un comportamento di più individui instaurato reciprocamente secondo il contenuto di senso, e orientato in conformità»⁹⁶, questo tipo di rapporto viene detto *comunitario*, nel momento in cui le parti coinvolte sentono di essere reciprocamente coinvolte l'un l'altra, «se, e nella misura in cui, la disposizione all'agire poggia [...] su una comune appartenenza, soggettivamente sentita (affettiva o tradizionale) degli individui che ad essa partecipano»⁹⁷.

Al contrario un rapporto è di tipo *associativo* «se, e nella misura in cui, la disposizione dell'agire sociale poggia su una identità di interessi, oppure su un legame di interessi motivato razionalmente (rispetto al valore o allo scopo)»⁹⁸, quindi si tratta di una relazione basata sul calcolo razionale, e non sul fattore emotivo, in vista di uno obiettivo, sia esso un interesse o un valore poco importa.

Nonostante la chiara influenza della dicotomia introdotta da Tönnies, in Max Weber si coglie una maggiore complessità o meglio, il tentativo di superare i due termini contrapposti, immaginando delle combinazioni intermedie e più complesse; egli stesso nei suoi studi presenta questi *rapporti* in qualità di tipi ideali, consapevole che entrambi possano far parte della stessa struttura sociale, «una comunità può riposare su ogni specie di fondamento affettivo o emotivo, o anche tradizionale [...] la grande maggioranza delle relazioni sociali ha però in parte il carattere di una comunità, ed in parte il carattere di un'associazione. Una relazione sociale, per quanto sia razionale rispetto allo scopo, e freddamente creata per attuare un

⁹⁶ Weber, M., *Economia e Società*, Edizioni di Comunità, Milano, 1961, vol. I, p. 23.

⁹⁷ Ivi, p. 38.

⁹⁸ Ibidem.

certo fine (ad esempio la clientela), può far nascere valori di sentimento che procedono oltre lo scopo arbitrariamente posto [...]. In modo analogo una relazione sociale, il cui senso normale sia quello di una comunità, può viceversa essere orientata [...] in maniera totalmente o parzialmente razionale rispetto allo scopo»⁹⁹.

Altrettanto interessate è la distinzione che Weber fece dei rapporti sociali, siano essi di carattere comunitario o associativo, in base al loro apertura o chiusura; un rapporto era definito *aperto*, nel momento in cui la partecipazione alle azioni sociali non veniva negata ad elementi esterni che si mostravano desideroso ed in grado di partecipare, al contrario un rapporto era definito *chiuso*, qualora questo tipo di apertura fosse assente¹⁰⁰.

Come già detto, qui non ci si riferisce al carattere comunitario o associativo delle relazioni sociali, in quanto una loro apertura o chiusura poteva essere definita tanto in base a tradizioni o emozioni, quanto in virtù di un calcolo razionale, ma tendenzialmente si riscontrava un grado di chiusura più elevato all'interno dei rapporti di tipo comunitario. A conferma di quanto già detto anche nel capitolo precedente, in genere una comunità tende ad essere più ostile al cambiamento, percepito come una minaccia all'ordine costituito e quindi a non vedere di buon occhio, o in ogni caso a valutare con molta attenzione, l'introduzione al suo interno di elementi esterni.

Al di là di qualsiasi idealizzazione o sentimentalismo, Weber vedeva il cambiamento sociale come caratterizzato da un processo di razionalizzazione, ovvero dall'emergere di orientamenti e azioni razionali che a loro volta costituivano le fondamenta per nuove strutture e fenomeni sociali, come ad esempio la burocrazia o il moderno capitalismo, il futuro dell'uomo sempre più razionalizzato e la società secolarizzata, svincolata quindi dai valori e dalla dimensione emotiva¹⁰¹.

Anche Emile Durkheim può essere annoverato tra gli studiosi classici della comunità, benché egli non abbia adoperato questo termine optando per una dicotomia che opponeva società basate su un tipo di *solidarietà meccanica* a società in cui

⁹⁹ Ivi, p. 39.

¹⁰⁰ Cfr. R. A. Nisbet, 1987.

¹⁰¹ Cfr. F. Tönnies, 1963, R. A. Nisbet, 1987, A. Bagnasco, 1999.

invece si riscontrava una *solidarietà organica*. Mentre la solidarietà meccanica risultava tipica di società semplici caratterizzate da una cultura prescrittiva: si stava insieme perché si era simili, le differenze non erano ammesse, sanzioni repressive mantenevano l'ordine basato sull'appartenenza a famiglie e tribù; la solidarietà organica, invece, era la diretta conseguenza della divisione del lavoro nella moderna società, che aveva creato una serie di funzioni interconnesse e ruoli tra loro complementari: il rapporto tra gli uomini si basava quindi sul principio della funzionalità e della dipendenza gli uni dagli altri e la vita si svolgeva emancipandosi dai più tradizionali vincoli familiari e spaziali.

In sintesi possiamo affermare che, nella sociologia classica, il termine *comunità* è stato utilizzato per indicare un insieme di relazioni sociali che vedevano l'individuo coinvolto all'interno di piccole realtà chiuse, basate su un elevato livello di reciprocità e fiducia, legate ad un territorio preciso. Questo concetto è penetrato nel linguaggio comune e ha continuato a trovare applicazioni anche nella sociologia contemporanea dove viene enfatizzata soprattutto l'*appartenenza locativa*, questo nonostante la categoria venga da alcuni considerata troppo vaga e poco adatta ad analizzare le più moderne organizzazioni sociali, ma nessun termine ancora oggi ha sostituito completamente questo concetto.

Ciò che continua ad essere riconosciuto da molti studiosi, è l'esistenza di alcuni fattori che creano legami tra gli individui che prescindono dall'ambito unicamente contrattuale, non a caso Luciano Gallino afferma che «una collettività può essere definita comunità quando i suoi membri agiscono reciprocamente e nei confronti di altri, non appartenenti alla collettività stessa, anteponendo più o meno consapevolmente i valori, le norme, i consumi, gli interessi della collettività [...]sembra darsi per dimostrato, nella maggior parte della letteratura sociologica moderna e contemporanea, che tale forma di solidarietà si verifichi di preferenza in gruppi a base territoriale relativamente ristretti, cioè nelle comunità locali»¹⁰².

La maggior parte degli studiosi considera, dunque, lo spazio condiviso come l'elemento preponderante per poter parlare di comunità, altri invece lo ritengono una condizione necessaria ma non sufficiente, sottolineando come una comunità si sta-

¹⁰² Gallino, L., *Dizionario di sociologia*, TEA, Milano, 2000. pp. 144-145.

bilizzi attraverso i legami psicologici ed emotivi tra i proprio membri, i quali sviluppino un comune sistema di comunicazione e un senso di appartenenza basato in particolar modo sulla similarità.

L'utilizzo di questa categoria sociologica, per tutti questi motivi, si è trovata ad affrontare numerose critiche ma allo stesso tempo ad imbattersi in altrettanto numerose rivisitazioni, la più recente delle quali è rappresentata dal tentativo di descrivere le nuove relazioni sociali che si stabiliscono in un ambiente digitale, quelle che sono state definite appunto *comunità virtuali*.

2.2 La comparsa delle nuove tecnologie e il concetto di comunità

Abbiamo visto come, sul finire a partire dalla metà del XX secolo, attraverso la duplice spinta di innovazioni tecnologiche e particolari contesti culturali, gli individui nella società occidentale siano passati da una forma di intelligenza definita sequenziale, sviluppata tramite la lettura e la scrittura, ad una forma di intelligenza simultanea che si è plasmata, e tuttora si sta modellando, tramite le immagini e l'ascolto.

Con l'avvento delle nuove tecnologie, infatti, i moderni filtri percettivi tramite i quali percepiamo e costruiamo la realtà che ci circonda, hanno guadagnato una posizione preponderante nella nostra vita quotidiana, diventando parte integrante di gran parte delle nostre routine. Ed è stato soprattutto con l'introduzione dei nuovi media digitali, che si è delineata la possibilità di realizzare una nuova forma di partecipazione al dibattito; la rete in particolare, così restia al controllo, sembrava prestarsi molto a questa esigenza.

Nata negli Stati Uniti all'inizio degli anni Sessanta, in piena guerra fredda, per far fronte all'inaffidabilità dei sistemi di comunicazione esistenti, la rete telematica mondiale ben presto di allontanò da questa fine iniziale trasformandosi in qualcosa di molto diverso, al suo interno cominciarono a circolare le prime bacheche elettroniche, collegate a precisi interessi.

Come è stato evidenziato da Rheingold, le BBS (Bulletin Board Service) online hanno rappresentato una tecnologia democratica, in quanto «le bacheche elettroniche crescono dal basso, si propagano spontaneamente e sono difficili da sradicare»¹⁰³.

L'introduzione di nuove tecnologie digitali, ha fatto sì che importanti cambiamenti prendessero vita soprattutto se consideriamo le relazioni interpersonali; moltiplicando la possibilità di entrare in contatto sia con un maggior numero di persone che con un maggior numero di informazioni, si è accentuato il ruolo svolto dalle

¹⁰³ Rheingold, H., *Comunità virtuali. Parlare, incontrarsi, vivere nel ciberspazio*, Sperling & Kupfer, Milano, 1993, p. 153.

interazioni stesse nella definizione degli schemi attraverso cui si pensa e si interpreta la realtà.

Proprio per questo motivo, emerge nuovamente la necessità di superare ogni forma di determinismo, sia esso tecnologico o culturale, che non farebbero altro che distorcere la reale essenza di questi strumenti, i quali ritengo opportuno considerare come degli *artefatti tecnologici*, andando oltre l'enfasi posta solo sugli aspetti tecnici o sociali, e considerando questi media come dei luoghi di elaborazione e negoziazione di specifiche e nuove modalità di lettura ed interpretazione della realtà¹⁰⁴.

Dalla fine degli anni Settanta ad oggi ci troviamo di fronte ad una vera e propria colonizzazione di un nuovo spazio, definito *cyberspazio*, dove gli individui si ritrovano, discutono dei temi più eterogenei e si dedicano ad attività di ogni tipo, da quelle puramente ludiche alle attività lavorative. Ora, se Norbert Elias definì il passaggio dalle società pre-moderne a quelle moderne nei termini di un passaggio da una situazione di *coinvolgimento* ad una di *distacco*, in particolar modo per quanto riguardava i legami con la natura e quelli comunitari/familiari, nel momento in cui le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione hanno fatto il loro ingresso nella società, imponendosi nella quotidianità, questo distacco è stato ridotto tanto da far parlare di una sorta di *ri-coinvolgimento*, che vede le persone orientarsi verso nuove forme di aggregazione all'interno di realtà da loro stesse create, che fin dalle loro prime manifestazione furono etichettate con la formula *comunità virtuali*.

Di fronte a questa nuova modalità di relazionarsi, si assiste ad un'ulteriore ridefinizione del concetto di comunità. Come già evidenziato nel paragrafo precedente, una delle più celebri teorie elaborate intorno a questo concetto è stata quella di Ferdinand Tönnies, attraverso cui vennero definiti i fattori che favoriscono l'emergere di una comunità: la prossimità spazio-temporale, la comunicazione tra i membri, una situazione olistica, che vede il prevalere della dimensione collettiva sui singoli individui.

¹⁰⁴ Cfr. G. Mantovani, 1995.

Tuttavia, nella lunga storia di questa categoria sociologica, la dimensione spazio-temporale come condizione fondante la sua stessa esistenza ha trovato molte critiche, in particolar modo da coloro che puntavano soprattutto sulle percezioni da parte degli individui, sul loro *senso dell'appartenenza* che andava oltre la condizione di appartenenza meramente locativa, spostandosi verso la comunicazione, la condivisione degli interessi, in parole povere la *similarità* con alcuni e la conseguente *differenziazione* con quelli percepiti come esterni alla comunità. E proprio intorno a questa accezione nuova di comunità, è stata elaborata la definizione di quelle forme emergenti di aggregazioni.

La tecnologia decentrata di Internet e le sue particolari forme di relazione, permisero la creazione di un ambiente favorevole allo scambio disinteressato di idee e conoscenze, annullando le distanze fisiche e abbassando le differenze gerarchiche tra i partecipanti. La Rete veniva vista come uno strumento in grado di far crollare l'isolamento e garantire la possibilità di entrare in contatto con persone con cui si condividevano interessi di ogni genere, partecipando in modo attivo alla comunicazione senza limitarsi a "subirla", così come avveniva con i più tradizionali mezzi di comunicazione.

E proprio intorno a tale immagine della Rete, Rheingold elaborò la propria definizione di comunità virtuale, come quei «nuclei sociali che nascono nella Rete quando alcune persone partecipano costantemente a dibattiti pubblici e intessono relazioni sociali nel ciberspazio»¹⁰⁵, evidenziando come le nuove tecnologie avessero fornito alle relazioni sociali un nuovo contesto, in grado di oltrepassare i tradizionali confini spazio-temporali e mettendo in risalto la possibilità di un loro uso sociale.

Uno dei primi esempi di insieme sociale sorto nella Rete è stato Science Fiction Lovers, costituito da un gruppo di ricercatori dell'Arpa amanti della fantascienza il cui elenco cominciò ad apparire in Arpanet verso la fine degli anni Settanta; esperienza analoga fu quella di Human Net. Entrambi i gruppi rappresentavano il primo utilizzo sociale della posta elettronica e della rete.

¹⁰⁵ Rheingold, H., op. cit., p. 333.

Più complesso ed interessante ai fini della mia riflessione, fu senza dubbio l'esperienza del progetto *CommuniTree*, fondato in California nel 1978 da un gruppo di programmatori il cui intento era di superare l'utilizzo restrittivo delle bacheche, elettroniche creando un ambiente comunitario più vasto. In pratica si trattava di un medium trasformativo che tramite la propria struttura tecnologica sarebbe stato in grado di estendere lo spazio delle relazioni umane, proprio come le ramificazioni arboree, «ogni ramo dell'albero doveva rappresentare una conferenza indipendente, che si sviluppava naturalmente a partire dal messaggio iniziale e attraverso i messaggi successivi che venivano aggiunti al primo»¹⁰⁶.

Questo progetto risulta interessante perchè rappresenta uno dei primi momenti di trasformazione della Rete in luogo, così come FidoNet nato nel 1983 e con cui i fondatori avevano intenzione di mettere in comunicazione i nodi della Rete tramite telefonate interurbane notturne.

Queste insieme a The Well, una delle più note comunità virtuali americane da cui è scaturita la riflessione di Rheingold (egli stesso utente della comunità), rappresentano il primo gradino verso la percezione della Rete come luogo da abitare, come uno spazio all'interno del quale creare relazioni e partecipare attivamente al processo di costruzione di una realtà, definita effimera ed irreale dai più critici, ma sentita come vera e consistente da coloro che la vivevano, ed ancora oggi la vivono.

La stessa metafora del viaggio, che accompagna l'esperienza di uso della Rete, fornisce un supporto a tale idea di luogo: *navigare, andare* online, queste le espressioni maggiormente usate dagli appassionati del cyberspazio manifestando quindi la propria sensazione di raggiungere una destinazione.

Ecco quindi che, se da un lato molti criticarono l'uso del termine *comunità* per presentare questo nuovo tipo di relazioni, puntando proprio sulla mancanza di prossimità fisica o geografica, altri si domandavano se non fosse necessario rivedere le caratteristiche del concetto in questione, di fronte al fiorire di questo nuovo tipo di relazioni.

¹⁰⁶ Stone, A. R., *Desiderio e tecnologia. Il problema dell'identità nell'era di Internet*, Feltrinelli, Milano, 1997, p. 128.

Se McLuhan profeticamente nel 1964 sottolineava che lo sviluppo delle tecnologie della comunicazione avrebbe annullato le dimensioni spazio temporali, conducendo l'umanità all'interno di un *Villaggio Globale*, e Meyrowitz invece osservava come, l'introduzione di nuove tecnologie, aveva apportato dei cambiamenti nelle relazioni tra le persone e il loro accesso alle informazioni, in particolar modo permettendo a quelle categorie sociali, quali donne e bambini, di avere accesso ad un bagaglio di conoscenze da cui prima erano escluse¹⁰⁷, Rheingold rappresenta lo studioso che con grande slancio ottimistico prosegue su questa strada, vedendo nelle tecnologie digitali

un canale e un riflettore di codici culturali, dell'inconscio sociale, delle nostre immagini potenziali [...]. Le comunicazioni telematiche – a detta dello studioso – hanno la potenzialità di cambiare la vita a tre livelli strettamente interconnessi. In primo luogo, come singoli esseri umani, percezioni, pensieri e personalità (già plasmati da altre tecnologie di comunicazione) sono influenzati dal rapporto che abbiamo con questo livello di comunicazione. A questo livello elementare, la telematica ha un ascendente su di noi in quanto esseri mortali con precise esigenze intellettuali, fisiche ed emotive [...]. Ebbene alcune persone nate nell'era della televisione e cresciute nell'era del telefonino cellulare cominciano a trasferirsi verso spazi telematici che si adattano meglio ai loro modi nuovi di vivere il mondo. [...] Il secondo livello di cambiamento reso possibile dalle comunicazioni telematiche è quello dell'interazione interpersonale [...]. La tecnologia telematica offre una nuova possibilità di comunicazione multipla [...]. Il terzo livello di cambiamento possibile nella nostra vita, quello politico, deriva dal livello medio, sociale, perché la politica è sempre una combinazione di potere comunicativo e fisico e nella politica delle società democratiche il ruolo dei mezzi di comunicazione tra i cittadini è di particolare importanza¹⁰⁸.

Vediamo quindi come, dal punto di vista dello studioso americano, le comunità virtuali contengano al loro interno molte delle dimensioni delle comunità tradizionali, punti di contatto che nonostante la tecnologia abbia subito molti cambiamenti, possono essere ancora ritenuti validi.

¹⁰⁷ Per approfondimenti Cfr. M. McLuhan 1967, Y. Meyrowitz, 1993.

¹⁰⁸ Rheingold, H., op. cit., pp. 13-14.

Possiamo ancora oggi individuare all'interno degli spazi sintetici: una dimensione prettamente sociale fatta di interazione, reciprocità e solidarietà, uno spazio dove poter fare nuove amicizie o magari gestire i propri affari con colleghi di lavoro; una dimensione economica e politica, visto il crescente numero di transazioni che passano attraverso la rete, così come le multinazionali o le istituzioni politiche che organizzano la propria struttura anche e soprattutto tramite questo spazio digitale; una dimensione più strettamente culturale e ideologica, in quanto tramite le nuove tecnologie le persone entrano a contatto con sistemi simbolici di altri luoghi, all'interno di uno spazio dove si percepisce una maggiore libertà espressiva.

L'integrazione tra questi differenti dimensioni, fa sì che l'opposizione tra reale e virtuale portata avanti da molti nei termini di un dualismo tra vero e falso, in un certo modo cada, così come viene ad perdere di consistenza la percezione del mondo sintetico come una semplice seconda vita. Ciò che mi preme sottolineare, e che troverà un ulteriore approfondimento nel momento in cui verranno presentate le evoluzioni più recenti di questi spazi, è come la vita nel ciberspazio vada a sollecitare una serie di interessi che si concretizzano attraverso il rapporto dialettico tra due piani di realtà, un rapporto che sfocia in un terzo livello, una *terza vita* per seguire l'espressione usata da Matteo Bittanti¹⁰⁹, laddove lo stile di vita analogico si relaziona con lo stile di vita digitale creando qualcosa di nuovo, un nuovo ibrido socio-culturale per il quale il termine *comunità* non sarà più sufficiente a descrivere la complessità e l'estensione del fenomeno.

Tornando alla definizione che ci fornisce Rheingold in base alla sua personale esperienza in THE WELL, i toni utilizzati dallo studioso americano sono sicuramente entusiastici, soprattutto nel descrivere i rapporti di fiducia e reciprocità riscontranti tra i gruppi e il grande numero di attività intraprese nel contesto virtuale

Gli utenti delle comunità virtuali si scambiano sullo schermo parole gentili, discutono, danno vita a dibattiti intellettuali, effettuano transazioni, si scambiano conoscenze, si danno reciprocamente un sostegno emotivo, fanno progetti, cercano soluzioni brillanti, fanno pettegolezzi, si vendicano, si innamorano, trovano e perdono amici, giocano, flirtano, discutono di arte e fanno moltissime chiacchie-

¹⁰⁹ Cfr. M. Bittanti, *Introduzione* a M. Gerosa, 2007.

re: più o meno tutto quello che succede nella vita reale, ma lasciando fuori il corpo¹¹⁰.

È evidente quindi che gli utenti hanno la percezione di questi spazi come luoghi, a prescindere dalla loro materialità, che arricchiscono la vita collettiva ed individuale.

A dispetto di quanti leggevano nelle parole di Rheingold sia un eccesso di ottimismo che un uso erraneo del termine comunità, in quanto non associata a nessuna località specifica, in numerosi contributi Jones argomenta proprio la possibilità che si instaurino comunità basate sulla comunicazione mediata dal computer sottolineando come l'identificazione di comunità con località sia fuorviante.

Lo studioso porta in evidenza come, dall'introduzione delle nuove tecnologie, si siano create nuove comunità in nuove forme, definite da Stone «spazi sociali in cui le persone si incontrano ancora faccia a faccia, ma con nuove definizioni di “incontrare” e di “faccia”.

¹¹⁰ Rheingold, H., op. cit., p. 4.

2.3 Evoluzione dei Mondi Immaginari

Parallelamente alle bacheche elettroniche, verso la fine degli anni Settanta viene sviluppato il primo MUD, Multi-User Dungeon, ovvero quello che Rheingol definisce «l'altra faccia della cultura del ciberspazio, dove la magia è reale e l'identità è fluida»¹¹¹.

I MUD rappresentano dei mondi digitali in cui, attraverso un'interfaccia testuale, ci si può spostare, interagire con altri utenti, creare oggetti, ma è corretto affermare che questi mondi sono la diretta conseguenza delle nuove tecnologie? La mia risposta a questa domanda è sicuramente negativa, i mondi digitali nascono non dalla tecnologia ma grazie ad essa. I mondi immaginari esistono probabilmente da quando esiste l'uomo, basta solo riflettere un istante su quanti spazi sono stati creati nella letteratura, mondi fantastici in cui era facile perdersi, sospendendo la propria incredulità¹¹².

Tramite le moderne tecnologie si determina, quindi, un passo avanti rispetto alla *Credenza Secondaria* descritta da J.R.R. Tolkien, colui che può essere definito ideatore di Mondi secondari, spazi dotati di una propria coerenza interna e dove veniva rispettato con estrema attenzione, il sistema di corrispondenze interno, ovvero tra realtà secondaria e sua rappresentazione, basti pensare a quanta accuratezza l'autore riservò alla realizzazione di mappe per rendere visibile il mondo da lui creato

Tolkien non si limita a scrivere *L'Hobbit* (1934) o *Il Signore degli Anelli* (1954-55) ma costruisce un modello e un sistema di credenze cui il lettore viene invitato ad aderire. C'è qualcosa di più della "volontaria sospensione di incredulità" che consente al lettore di interpretare un testo e di stare al gioco facendosi guidare convenzionalmente dall'autore. Con Tolkien, l'autore diventa un "secondo creatore" che costruisce un linguaggio esattamente come quello della fisica e della matematica; attraverso questo linguaggio disegna dei modelli che sono veri fino a quando possiamo credere nel linguaggio che ci ha permesso di costruirli [...] Tol-

¹¹¹ Rheingold, H., op. cit., p. 170.

¹¹² Per approfondimenti cfr. S. T. Coleridge, *Biographia Literaria*, <http://www.english.upenn.edu/~mgamer/Etexts/biographia.html>

kien non racconta soltanto una storia ma costruisce il mondo, i personaggi, i linguaggi, le storie che l'hanno generata. In questo modo egli compie un'operazione di "virtualizzazione della narrazione" che permette al lettore di entrare nella storia, di fornire le proprie risposte e, sebbene solo potenzialmente, di compiere le proprie scelte. La sua non è una operazione di sospensione di incredulità ma una operazione di costruzione di una "credenza secondaria"¹¹³

Grazie ai computer e alla rete, i costruttori di mondi hanno potuto non solo inventare ma condividere le proprie immagini con un crescente numero di persone, ma soprattutto le persone hanno avuto la possibilità di esplorare liberamente questi ambienti. Abitando questi mondi immaginari, gli utenti possono agire su questi influenzandoli e modellandoli attraverso le proprie azioni e le relazioni stabilite con altre persone. Questi nuovi ambienti non costituiscono semplicemente degli spazi dove giocare, ma ambiti all'interno dei quali si costruisce una propria cultura e società reali che evolvono secondo le regole lì vigenti.

La voglia di simulare situazioni vicine alla realtà in ambito ludico, è un'attività piuttosto antica, basti pensare che il primo gioco da tavolo in cui si rappresentava un giocatore attraverso una pedina – un rudimentale avatar – fu il *Gioco Reale di Ur*, datato come antecedente il 2600 AC. Con i più moderni giochi da tavolo si inizia ad attribuire al giocatore ed alla sua rappresentazione, «il gioco da tavolo rappresenta la prima tappa della metafora della realizzazione personale, non solo perché si assiste alla personificazione del giocatore, ma anche e soprattutto perché il personaggio progredisce e acquisisce esperienza a contatto con l'ambiente in cui evolve»¹¹⁴, si assiste quindi ad un processo di identificazione tra giocatore e avatar, dando vita a ciò che Callois definì *mimcry*, ovvero quel fenomeno tramite il quale un giocatore assume per il tempo del gioco un'altra identità¹¹⁵, reso ancora più forte proprio dalla necessità che l'avatar aderisca ad un sistema di valori definito nello spazio ludico.

¹¹³ Giuliano L., *I padroni della menzogna. Il gioco delle identità e dei mondi virtuali*, Meltemi ed., Roma, 1997, pp. 114-117.

¹¹⁴ Gerosa, M., Pfeffer, A., *Mondi virtuali*, Castelvechi, Roma, 2006, p. 52.

¹¹⁵ Per approfondimenti cfr. R. Callois, 1981.

Tutto ciò è alla base dei giochi di ruolo, il più famoso dei quali è sicuramente Dungeons&Dragons (D&D) creato da Gary Gygax e Dave Arneson nel 1973, ispiratore di tantissimi altri giochi da tavolo oltre che di videogiochi.

Questo gioco rappresenta una tappa importante per il discorso che seguirà, in quanto ebbe una grande influenza sulla nascente cultura informatica; D&D ha infatti una caratteristica, «piuttosto che controllare eserciti dall'alto, i partecipanti scelgono di “manovrare” personaggi individuali creati in base ad una lista di razze e classi [...]. Riunendosi con gli altri compagni di gioco si può esplorare un mondo neomedievale pieno di labirinti sotterranei e catacombe, e senza nessun ulteriore obiettivo, cercare il tesoro o le pergamene magiche»¹¹⁶. Nonostante fosse totalmente immaginario, il gioco ispirato alle storie di Tolkien, rappresentava quindi un *mondo* dotato di un dettagliato sistema di regole, concreto, sperimentabile e manipolabile dal giocatore attraverso il proprio avatar, ecco perché si può sostenere che Gygax e Arneson non soltanto plasmarono uno spazio sul modello della Terra di Mezzo, ma «avevano costruito gli strumenti per altri “sottocreatori”, strumenti in grado di costruire regni ultraterreni che trasformavano i giocatori in partecipanti»¹¹⁷.

Nello stesso periodo in cui si diffondevano i giochi di ruolo, l'informatica faceva registrare interessanti progressi; nel 1973 Arpanet contava ben 35 macchine tra loro collegate che permettevano ai ricercatori americani di comunicare tra loro e questo condusse anche la creazione dei primissimi giochi on line. In quegli stessi anni un ricercatore che lavorava allo Stanford Artificial Intelligence Lab, Don Woods, per puro caso trovò un rudimentale gioco d'avventura realizzato da Will Crowther in uno dei primi linguaggi di programmazione, il Fortran, per il computer PDP-10; espandendo quel programma, Woods, ispirandosi all'ambientazione di D&D, realizzò la prima avventura testuale della storia dei giochi di ruolo on line, *Adventure* (chiamato anche *Colossal Cave*), all'interno della quale i giocatori vagavano per gallerie sotterranee descritte da testi su uno schermo scuro e, digitando dei comandi, ottenevano delle risposte dal programma per poi proseguire

¹¹⁶ Davis, E., *Techgnosis*, Ipermedium libri, Napoli, 2001, pp. 218-219.

¹¹⁷ Ivi, p. 219.

con la propria avventura, passando da una “stanza” all’altra del mondo immaginario¹¹⁸.

Adventure rappresentò la vera e propria matrice su cui sarebbero stati costruiti i successivi giochi on line e, allo stesso tempo, Woods dimostrò come il computer unito alla rete, potesse essere considerato come uno strumento in grado di permettere ai costruttori di mondi di vedere le proprie creazioni animarsi, trasformandosi in spazi abitabili. Questa linea di pensiero, combinandosi ai progressi tecnologici che l’informatica faceva registrare, portò nel 1978 due studenti dell’Università dell’Essex, Roy Trubshaw e Richard Burtle, ad elaborare un sistema di gioco in rete che dava la possibilità a persone tra loro lontane di poter occupare, con l’ausilio del proprio computer, lo stesso database nello stesso momento: nasce in questo modo il *Multi-User Dungeon*, il MUD¹¹⁹.

Come per l’antenato Adventure, anche in questo caso il giocatore si ritrovava di fronte ad uno schermo che diventava la porta su un mondo fantastico descritto attraverso le parole, in questo caso però i giocatori potevano incontrarsi tramite i propri personaggi e rapportarsi l’un l’altro nel modo ritenuto più coerente rispetto alla situazione, «Trubshaw e Bartle portarono on line i giochi di ruolo, dando vita al *doppelgänger* del cyberspazio denominato alla fine *avatar*: doppio digitale che incarna il punto di vista dell’utente e che lo rappresenta anche di fronte agli altri abitanti degli ambienti digitali»¹²⁰.

Questa nuova tipologia di gioco on line ebbe un notevole successo, tanto che numerosi altri MUD vennero realizzati negli anni successivi, alcuni dei quali riprendevano l’ambientazione di D&D, altri invece si proiettarono verso altre tipologie di mondi, ecco perché l’acronimo MUD da Multi-User Dungeon passò ad indicare un più generico Multi-User Domain, in modo da includere anche giochi dallo scenario differente. Ben presto le possibilità offerte ai giocatori aumentarono, fino al punto di fornir loro la possibilità di partecipare direttamente alla costruzione degli

¹¹⁸ Per approfondimenti cfr. A history of 'Adventure', *The Crowther and Woods 'Colossal Cave Adventure' game. Here's where it all began...*, http://www.rickadams.org/adventure/a_history.html

¹¹⁹ Per approfondimenti Cfr. H. Rheingold, 1993, E. Davis, 2001, M. Gerosa, A. Pfeffer, 2006.

¹²⁰ Davis, E., op. cit., p. 229.

spazi del MUD, elaborando oggetti, immagini, descrizioni delle “stanze”, che sarebbero restate a disposizione di tutti gli abitanti.

Ma la cosa più importante che si verificò, fu che questi mondi divennero *persistenti*, esistevano a prescindere dalla presenza del giocatore ed erano accessibili in qualsiasi momento. Inoltre i giocatori non erano più sottomessi ad una narrazione precostituita, ma ognuno poteva lasciare che la propria storia evolvesse, in pratica il giocatore costruiva una propria biografia nel mondo persistente on line, ecco perché l’avatar, da questo momento in poi, non andrà confuso con un semplice personaggio, in quanto libero da una storia già esistente.

Secondo Rheingold, i MUD rappresentavano dei laboratori attraverso cui poter studiare l’impatto delle comunità ma, allo stesso tempo, costituivano dei luoghi dove ricreare la propria identità, in cui poter comunicare in un modo più vicino alla conversazione reale.

Ora, ben presto i MUD attirarono l’attenzione di studiosi interessati non soltanto a comprendere la vita all’interno di questi spazi, ma anche ad individuare possibili utilizzi sperimentali. Iniziarono a nascere i più democratici MUD sociali, come appunto i MOO (Mud Object Oriented): spazi meno strutturati in cui non predomina il senso dell’avventura quanto invece la collaborazione tra utenti, che insieme partecipano al processo di costruzione della realtà. Uno dei più famosi MOO sperimentali fu *LambdaMOO*, realizzato da Pavel Curtis agli inizi degli anni Novanta. Questo spazio prevedeva in origine un maniero, ma con il passare degli anni vennero aggiunte non soltanto migliaia di stanze, ma anche un considerevole numero di oggetti inventati dagli utenti stessi. Questo progetto ebbe talmente successo che intorno ad esso si venne a formare una comunità virtuale, in cui ognuno poteva proporre dibattiti, conferenze accademiche e momenti di evasione, altro elemento interessante da sottolineare è la presenza all’interno di questo mondo di un sistema legislativo, una vera e propria costituzione democratica in cui i diritti dei cittadini venivano salvaguardati dalla *Lambda Law*, votata dagli stessi residenti.

Se, come dice Monti, la «realtà virtuale è (semplificando) il nome che diamo ad *ambienti artificiali costruiti col calcolatore*, cioè ambienti che non hanno la consi-

stenza materiale (come quelli *fisici* in cui viviamo normalmente) tuttavia vengono vissuti come reali. Infatti ci possiamo entrare, li percorriamo, agiamo su di essi trasformandoli e dentro essi incontriamo persone con cui parliamo, lavoriamo, ci divertiamo. Insomma, pur essendo virtuali gli ambienti vengono percepiti come reali da chi vi entra»¹²¹, diventa chiaro come già a partire dai MUD, che al giorno d'oggi possono apparire rudimentali, si imponesse la loro percezione da parte dei residenti, come di spazi non meno concreti di quelli tradizionali, un'immagine che diventerà sempre più forte con l'introduzione della grafica prima a due dimensioni poi a tre dimensioni, che determinerà il passaggio dai MUD ai MMORPG (acronimo di Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Game).

Per ricostruire le tappe principali di quest'ultima generazione di mondi sintetici, dobbiamo partire dal 1985, anno in cui la grafica fece appunto la sua comparsa grazie al *Progetto Habitat*. In quell'anno infatti Randall Farmer e Chip Morningstar, incaricati dalla Lucasfilm Games di progettare una comunità virtuale grafica, sostituirono alla modalità testuale un'interfaccia grafica 2D in stile fumettistico, in Habitat si inserisce quindi la metafora spaziale.

Un grande numero di utenti poteva collegarsi tramite il proprio computer e interagire con altri tramite il proprio avatar, che per la prima volta recupera una propria fisicità.

Oltre ad interagire con altri utenti, l'avatar poteva manipolare oggetti, e la disposizione di ogni cosa in Habitat veniva gestita da potenti computer secondo quello che Rheingold definì: il modello di mondo. In questo modo veniva garantita la persistenza ad un livello più elevato rispetto ai MUD, in quanto visiva: se ad esempio un avatar spostava un oggetto, il computer centrale avrebbe determinato la nuova posizione nel modello di mondo di tutti i computer degli utenti. Si garantiva in questo modo un'elevata coerenza interna del mondo, sia in termini spaziali che in termini temporali.

L'altra idea innovativa alla base di Habitat, era rappresentata dal fatto che questo mondo dovesse essere in grado di adeguarsi alle esigenze degli utenti, da qui la

¹²¹ Monti, L., *Virtuale è Meglio. Cronache dal prossimo mondo*, Muzzio Editore, Padova 1993, p. 12.

continua pianificazione degli ambienti, ma ciò allo stesso tempo fu causa del fallimento di questo universo, vista l'enorme difficoltà di realizzazione.

Le difficoltà tecniche nel corso degli anni vengono superate da altri programmatori, tanto che i MMORPG si affermano e si diffondono tra un numero di utenti sempre in crescita. Oggi i mondi da visitare superano il centinaio, ciascuno dei quali presenta proprie caratteristiche: si va dai mondi puramente fantasy a mondi definiti sociali, incentrati non tanto sul combattimento ma più che altro sulle relazioni tra utenti, sulla possibilità di simulare una società "reale" in uno spazio sintetico.

Un interessante esempio di quest'ultimo tipo di mondi è *There*, che può essere considerato l'antenato di Second Life, realizzato da una omonima società californiana che tra i propri fondatori conta ex membri di eBay, Electronic Arts, Cisco, Tickets.com e CBS Internet. In questo mondo sintetico gli utenti possono conversare, fare sport, ballare, guadagnare e soprattutto fare acquisti spendendo o la moneta locale (il Theredollaro), guadagnata in vari modi, per comprare accessori o vestiti o pagare anche con la carta di credito facendo quindi acquisti con moneta "reale". La consistenza di questo tipo di mondo può risultare ancora più chiara se consideriamo un episodio in particolare, ovvero la protesta, contro alcune decisioni prese dai programmatori, portata avanti dagli abitanti di There che ispirandosi ad una vicenda storica¹²², decisero di accumulare delle casse di tè da loro create ai piedi dei più importanti monumenti degli Stati Uniti.

Eventi questi che se un tempo potevano essere considerati sensazionali, oggi sono piuttosto comuni anche nella più moderna Second Life, e rappresentano un primo segnale evidente di quanto si stia realizzando l'affievolimento di un confine.

¹²² Ci si riferisce al *Boston Tea Party* del 1773, in cui coloni americani protestando contro il governo britannico in relazione alle loro recenti leggi sulla tassazione, distrussero molte ceste di tè.

2.4 Il Reale del Virtuale: la consistenza di uno spazio sintetico

Quando si entra in un mondo sintetico, quindi in un luogo modellato dal computer, lo schermo diventa una porta su una realtà il più delle volte fantastica, che ha forti richiami al mondo dei videogiochi tradizionali, da questo punto di vista il confine tra spazio reale e spazio di gioco è ancora chiaro. L'universo rappresentato può mostrare montagne, laghi, fiume e altro, posso vedere il mio corpo sintetico attraverso cui esploro i luoghi, ma il dato importante è che questi universi sintetici ospitano anche altri avatar animati da persone che vivono in qualsiasi parte della Terra ma che, in quel preciso momento, condividono con me un angolo del cyberspazio, da questo punto di vista le conseguenze non sono di poco conto come evidenzia bene Edward Castronova

nel momento in cui esordisce online e inizia ad accogliere visitatori, un mondo sintetico comincia ad ospitare normali rapporti umani. Per quanto fantastico questo mondo possa essere, e per quanto i suoi abitanti possano essere rappresentati come gangster, draghi o torte alla panna, è e sarà sempre un luogo popolato da normali esseri umani, con le loro normali abitudini di interazione. L'ambiente fisico è modellato artificialmente e può assumere la forma che vogliamo, ma l'ambiente sociale che affiora al suo interno non è diverso da qualsiasi altro ambiente sociale umano¹²³.

Ecco quindi uno dei punti principali della mia riflessione: i mondi sintetici vengono percepiti dai propri utenti come dei luoghi non meno consistenti di altri, avvenimenti di un mondo possono avere conseguenze nell'altro e di conseguenza gli schermi si trasformano in membrane osmotiche che lasciano passare elementi attraverso le due dimensioni, per dirla ancora con le efficaci parole di Castronova

vista l'impossibilità di separare in via definitiva gli eventi di una sfera della propria vita da quelli relativi a qualsiasi altra sfera, quella parentesi di vita che si svolge nei mondi sintetici avrà conseguenze su tutto il resto¹²⁴.

¹²³ Castronova, E., *Universi Sintetici. Come le comunità online stanno cambiando la società e l'economia*, Mondadori, Milano, 2007, p. 10.

¹²⁴ Ibidem.

Partendo quindi da questa idea, diventa necessaria una considerazione circa un'opposizione consolidata, tanto nel senso comune quanto in molti contesti accademici, ovvero quella tra il reale e il virtuale. La convinzione più diffusa, per molto tempo ha portato a considerare gli eventi dei mondi virtuali come irreali, partendo dal presupposto che la realtà dovesse coincidere con le "cose" tangibili e materiali, questa idea è penetrata anche in molti ambiti intellettuali che, colti dalla difficoltà di inserire questi fenomeni nella categoria della realtà o dell'irrealtà, hanno optato per la via più immediata da intraprendere: una semplificazione che ha determinato l'associazione di quanto accade nei mondi virtuali con il falso e l'illusorio.

Una tale visione, oltre ad essere riduttiva, risulta anche poco utile come quadro interpretativo di tutti i fenomeni che, questi mondi, stanno facendo registrare. Se solo ci limitiamo ad un'analisi etimologica del termine *virtuale*, possiamo già vedere come di effimero ed illusorio abbia ben poco, in quanto da una parte abbiamo la radice *virtus*, forza, e dall'altra abbiamo *vir*, ovvero uomo, da qui l'idea di virtuale come *potenziale, possibile*.

Il virtuale dunque, come sottolineato anche dallo studioso Pierre Levy, lungi dall'opporci al reale, rappresenta una diversa modalità dell'essere¹²⁵, ecco il perché della sostituzione effettuata da molti studiosi, che accolgo anche nel mio lavoro, del termine virtuale con il termine *sintetico*.

Spostando poi l'attenzione verso aspetti più propriamente tecnici, possiamo vedere come questi spazi vengano costruiti integrando al loro interno molte dimensioni tipiche della realtà tradizionalmente intesa, un espediente usato affinché, per quanto fantastici possano essere questi spazi, sia in qualche maniera sancita la loro esistenza. Di qui non solo il ricorso a frammenti di realtà off line, ma una cura particolare viene rivolta a due categorie fondamentali come spazio e tempo.

Rispetto ai videogiochi tradizionali, i mondi sintetici offrono spazi immensi dotati di una grafica tale da garantire elevate coerenza interna e immersività. Per essere considerati dei luoghi, essi devono in un certo senso essere vicini alla percezione che si ha nella vita off line, ecco perché lo spazio è innanzitutto persistente, in

¹²⁵ Cfr. P. Levy, 1996, P. Levy 1997.

questo modo come gli individui nella loro quotidianità possono sospendere il dubbio sull'esistenza del mondo così, anche assumendo il ruolo di avatar, potranno smettere di domandarsi se troveranno o meno lo spazio sintetico al prossimo ingresso.

Passando poi alla dimensione temporale, se in un primo periodo i mondi sintetici non presentavano un tempo analogo a quello tradizionale quanto piuttosto un tempo immaginario, più adatto alla fuga dalla realtà, un tempo che rimandava al sogno di immortalità, i più recenti mondi on line hanno integrato una dimensione temporale che scorre in parallelo a quella off line. Ancora una volta in nome della persistenza e della coerenza, il tempo sintetico vede l'alternarsi delle stagioni, del giorno e della notte ma, soprattutto, procede a prescindere dalla presenza del singolo avatar, «qualsiasi cosa avvenga, continua ad evolvere, il tempo prosegue il suo cammino inesorabile»¹²⁶. Anche in questo modo, quindi, l'immagine del "virtuale" come irreali si affievolisce, l'universo sintetico assume un ulteriore livello di plausibilità permettendo all'utente di immergersi al suo interno, considerandolo implicitamente reale.

Ora, questi universi oltre alle evoluzioni tecniche, sicuramente significative in quanto permettono, come abbiamo visto, un grado notevole di coerenza interna, fanno registrare un dato estremamente importante dal punto di vista sociale, ovvero il fatto che questi spazi siano condivisi: la percezione di un luogo o dello scorrere del tempo non è un atto solitario ma sarà comune a tutti gli abitanti. E tale fatto è valido, non soltanto per gli elementi "materiali" che compongono il mondo, ma anche e soprattutto per le leggi che lo regolano. Io avatar avrò delle limitazioni fisiche e comportamentali all'interno del mondo, che saranno le stesse degli altri e qualora si verificasse un'infrazione, anche questa dovrebbe trovare una logica coerente nell'intero sistema, per fare un esempio banale ma efficace: se in un ipotetico mondo sintetico non è passibile volare, qualora un abitante volasse, questo evento dovrebbe trovare una spiegazione, come l'esistenza di un oggetto particolare o un incantesimo, facendolo quindi rientrare nelle regole previste già dal mondo.

¹²⁶ Gerosa, M., Pfeffer, A., op. cit., p. 95.

Esistono dunque delle regole che potremmo definire *esplicite* e delle regole *implicit*. Le prime riguardano, ad esempio, un corretto utilizzo delle periferiche di gioco o il sistema di valutazione della performance dell'avatar, e quindi si muovono a cavallo tra le due dimensioni.

Le seconde, invece, svolgono un ruolo estremamente importante per garantire la coerenza dell'interazione, esse riguardano la gestione degli elementi dinamici nello spazio sintetico, la risposta dell'ambiente alle azioni dell'avatar, tutto ciò che quindi non coinvolge la relazione tra abitanti, ma tra utente e mondo.

Queste regole il più delle volte vengono scoperte semplicemente agendo, così come nella vita off line.

Ma siccome questi spazi non sono dei semplici videogiochi, dato che coinvolgono altre persone tra cui si instaurano delle relazioni, e l'avatar non diventa una semplice protesi visiva delle nostre fantasie ma è *vivo*, come tale ha determinato l'insorgere, all'interno di queste realtà sintetiche, di una serie di *modelli comportamentali ricorrenti*, tendenti non solo a far evolvere le leggi ma a modificare quelle in uso.

Nel momento in cui un programmatore inserisce una regola, sia essa esplicita o implicita, genera una reazione da parte degli abitanti, e la loro volontà collettiva può arrivare a determinare non solo il rifiuto o l'accettazione di una legge, ma anche una sua particolare attuazione, ad esempio la collettività può far in modo che dei vantaggi attribuiti ad alcuni residenti non vengano da questi goduti, come? Semplicemente con i meccanismi dell'esclusione o dell'etichettamento.

Ecco quindi che accanto alle regole ufficiali emergono quelle *tacite regole* condizionate dai membri di una collettività, che stabilisce anche un proprio meccanismo sanzionatorio per chi non si adegua.

Un esempio molto calzante di questo fenomeno, ci viene dalla descrizione di Castronova di come l'esistenza di una particolare ruolo all'interno di alcuni mondi ludici, il "guaritore", sia limitata dalla volontà collettiva degli altri avatar

Dato il ruolo a essi assegnato, questi personaggi possono accedere ad abilità che permettono di guarire gli altri utenti da diversi tipi di danno, avvelenamento e ferite. Ma è anche normale per la *coditing authority* assegnare a questi personaggi

molte altre abilità per infliggere danno e ingaggiare un combattimento, per esempio. Tuttavia la volontà collettiva degli utenti può imporre a questi personaggi un numero più ridotto di abilità. Per quanto ho potuto osservare, non è inusuale per i guaritori essere letteralmente costretti a utilizzare solo le loro abilità di guarigione quando si trovano in gruppo con altri [...] Sebbene possano disporre di armi da fuoco o incantesimo con palle di fuoco non possono utilizzarli, a causa dell'infamia che questo provocherebbe. Nulla di ciò è presente nelle regole ufficiali del gioco. Si tratta di una convenzione sociale, un'istituzione¹²⁷.

Lo studioso aggiunge poi un riferimento importante, che ancora una volta evidenzia lo stretto legame tra le dimensioni, l'avatar è solo un altro ruolo nella vita di un individuo e in qualsiasi luogo, gli esseri umani, tendono ad aggiungere alle leggi formali un complesso sistema di leggi informali di eguale, se non maggiore, importanza.

Tale elemento, ai fini della mia riflessione, è di estrema importanza proprio perché queste istituzioni che nascono spontaneamente all'interno degli spazi sintetici, come abbiamo visto, non sono così lontane da quelle in cui ci imbattiamo nella nostra quotidianità. Pensiamo semplicemente agli studi di Harold Garfinkel sui metodi che le persone utilizzano per dare significato alle azioni quotidiane, affinché esse risultino scontate e prive di ogni problematicità che possa mettere in crisi la realtà stessa. Ogni rottura dello schema condiviso di comunicazione nelle nostre interazioni, induce un complesso di reazioni che vanno dallo stupore alla rabbia, fino ad arrivare all'esclusione, da parte di un'intera collettività, del soggetto che viene percepito come un'anomalia¹²⁸.

Ora, anche gli effetti delle *convezioni sociali sintetiche* non possono e non sono confinate all'interno di una sola dimensione, ma hanno delle conseguenze che valicano le barriere schermiche, influenzando gli individui anche nella quotidianità off line e, per quanto si possa non condividere questa opinione, è evidente che se milioni di persone considerano questi spazi come reali, percependo come altrettanto reali le conseguenze di eventi lì verificatisi, allora forse è necessario mettere da parte lo scetticismo e cominciare a considerare questi luoghi da una nuova an-

¹²⁷ Castronova, E., op. cit., p. 121.

¹²⁸ Cfr. H. Garfinkel, 2004.

golazione. D'altra parte quando si attribuisce valore ad un pezzo di carta, trasformandolo in denaro, non abbiamo forse accettato di subire delle conseguenze da parte di un oggetto "virtuale"?

Tra i due mondi (off line e on line) si viene dunque a creare un rapporto dialettico che crea una realtà nuova, che per comodità esplicativa possiamo chiamare *terza vita*, che nasce come diretto effetto delle relazioni umane che si sviluppano all'interno dello spazio sintetico producendo conseguenze anche fuori da questo.

Queste contaminazioni possono sorgere, ad esempio, attraverso la *creazione di gruppi* all'interno dello spazio sintetico, gruppi per lo più tematici che sviluppano un forte senso di appartenenza e il cui grado di apertura può variare. Nei mondi prettamente ludici, quindi per intenderci nei MMORPG, i gruppi tendono ad essere chiusi, e la propria unione è mantenuta dall'esistenza di netti confini volti ad escludere in modo chiaro i non appartenenti, ecco quindi emergere segnali come ad esempio un saluto interno e un proprio meccanismo di comunicazione che garantisca la circolazione di informazioni solo all'interno. La gerarchia all'interno è solitamente abbastanza sviluppata, ma ciò che prevale è l'obiettivo che accomuna gli appartenenti. Entrare in questi gruppi è possibile, ma chiaramente non è semplice, e richiederà determinati requisiti dell'avatar oltre a prevedere spesso dei veri e propri rituali. Tutto ciò rimanda a quanto Meyrowitz sottolineava circa i ruoli sociali e la loro relazione con i mezzi di comunicazione¹²⁹.

Nei mondi sintetici sociali invece, i gruppi sono tendenzialmente aperti, molto spesso sono gli stessi membri che cercano nuovi soggetti, anche qui le informazioni tendono a circolare all'interno, ma chiaramente il confine noi/loro è più labile, molti eventi creati dal gruppo sono infatti pubblicizzati all'esterno, ci si orienta in genere alla collaborazione e alla condivisione, non a caso questi spazi sono non hanno obiettivi particolari, basandosi soprattutto sull'interazione sociale.

La *comunicazione* è un'altro elemento di contaminazione e solitamente viene mantenuta su entrambi i livelli, oltre ad esistere quella strettamente interna al mondo fatta di specifici media informativi, si sviluppa un tipo di comunicazione esterna ad esempio tramite forum e siti esterni o blog personali, sia degli utenti

¹²⁹ Cfr. J. Meyrowitz, 1993.

che degli avatar, contesti dove si possono trovare conversazioni tanto riguardanti la vita nel universo condiviso, quanto sulla vita off line o magari altri mondi.

Infine, dopo aver consolidato i propri legami tramite l'appartenenza e la comunicazione, spesso le relazioni on line si integrano con manifestazioni ed eventi sociali off line, come ad esempio i raduni, che portano le persone a conoscersi faccia a faccia, facendo così definitivamente convergere i due piani. Ma l'aspetto interessante che molto spesso emerge in queste situazioni di contatto tra i due mondi, è l'aspettativa condivisa che le regole interne del mondo sintetico vengano rispettate anche fuori da questo.

Un esempio, legato alla mia personale esperienza in uno dei vari spazi sintetici che frequento (nel caso specifico si tratta di un gioco di ruolo testuale basato su chat grafica, Extremelot¹³⁰), è il divieto parlare di "segreti" interni, non solo in gioco, dove una fuga di notizie sarebbe punita on game (ovvero tramite il meccanismo sanzionatorio parte del gioco stesso), ma anche all'esterno; mostrare ad esempio i contenuti di un forum interno ad un altro giocatore, o chiacchierare di strategie in corso durante un raduno, sarebbe considerato una gravissima mancanza di rispetto per l'intera comunità di giocatori. Chiaramente eventi di questo genere possono verificarsi, ma il colpevole una volta scoperto avrebbe una seria difficoltà a portare avanti la sua vita sintetica, la sua reputazione verrebbe intaccata così come il sistema di fiducia che regola i rapporti tra gli abitanti, oltre a rischiare di essere "bannato" dal sito stesso¹³¹.

All'interno di questi mondi poi, oltre a nascere una cultura ricca di simboli, rituali, linguaggi propri, ci sono abitanti che producono oggetti che poi scambiano e vendono con altri abitanti, e se fin qui questo può sembrare un dettaglio poco eclatante, l'argomento diventa più interessante se si pensa al commercio esterno di questi prodotti.

Oggi come oggi "investire in pixel" è diventata un'attività piuttosto comune e anche redditizia, legata proprio alla persistenza degli oggetti creati che in questo

¹³⁰ <http://gdr.leonardo.it/extremelot/>

¹³¹ Bannare un utente da un qualsiasi spazio sintetico, significa impedire che questa persona possa accedervi. In genere è un provvedimento estremo che viene applicato dall'amministratore qualora l'utente violasse ripetutamente le regole.

modo possono acquisire un valore per gli altri utenti, variabile in base alle caratteristiche specifiche del prodotto realizzato, quindi interno allo spazio sintetico ma, allo stesso tempo, quando questi oggetti trovano una commercializzazione esterna, il loro valore si arricchisce anche di una componente analogica in quanto richiede la spesa di denaro non digitale, ma “reale”. Questo tipo di mercato è diffuso in tutti i mondi virtuali, in alcuni in modo lecito in altri no, se nel primo caso infatti è prevista una particolare clausola nel contratto con l'utente finale che prevede la possibilità di effettuare RMT (real money transfer), in altri mondi queste transazioni avvengono tra i giocatori attraverso altri sistemi, come ad esempio il ricorso alle aste su *eBay* o magari tramite una transazione privata tra venditore e acquirente.

Considerando le cifre, è possibile affermare che la compravendita di oggetti virtuali per denaro “reale”, rappresenta il motore principale delle economie dei mondi sintetici. Le persone coinvolte sono milioni e questo tipo di mercato ha già visto l'affermazione del suo primo milionario, nel 2006 un'imprenditrice cinese, Ashe Chung, non soltanto è stata definita dalla rivista *Business Week* come la donna più potente di *Second Life*, e pochi mesi dopo ha anche potuto festeggiare il suo primo milione di dollari ottenuto unicamente con transazioni virtuali¹³².

La stima del giro d'affare oscillerebbe tra i 250 e gli 880 milioni di dollari l'anno, e in base alla previsione degli analisti nel 2009 potrebbe arrivare a sfiorare i sette miliardi di dollari¹³³.

Come già detto, una delle “piazze” dove hanno luogo gli scambi è il sito *eBay*, ma una decisione presa lo scorso anno ha portato ad eliminare le aste di oggetti virtuali, ritenute inammissibili in quanto causerebbero complicazioni legali dovute al fatto che in base a quanto stabilito dal regolamento del sito, i venditori dovrebbero avere la proprietà intellettuale di quanto messo in vendita, cosa che molto spesso non accade con oggetti che appartengono di fatto alle società che gestiscono i mondi sintetici. Unica eccezione sarebbe *Second Life*, in cui secondo i responsa-

¹³² Per approfondimenti su questo argomento, cfr. M. Gerosa - A. Pfeffer, 2006, M. Gerosa, 2007, E. Castronova, 2007.

¹³³ Fulco, I., *eBay: stop alle aste di oggetti virtuali*, “La Stampa” 1 Gennaio 2007, http://www.la-stampa.it/_web/cmstp/tmplrubriche/tecnologia/grubrica.asp?ID_blog=30&ID_articolo=1659&ID_sezione=&sezione=

bili del sito *eBay* la proprietà di ogni oggetto creato resterebbe agli utenti ed inoltre viene da loro sottolineato come SL non rappresenti un gioco vero e proprio, ma un mondo in cui le relazioni e l'espressione della creatività individuale costituirebbero la principale attrattiva.

Questo episodio e questa spiegazione hanno dato vita a moltissime polemiche, anche perchè ben due membri della direzione di *eBay* sono contemporaneamente investitori indiretti in *Linden Lab*, la compagnia che ha creato e gestisce *Second Life*. La *Benchmark Capital* nel 2004 ha fatto ottenere un finanziamento di ben otto milioni di dollari alla *Linden Lab*, con la partecipazione della società *Omidyar Networks*, guidata da Pierre Omidyar, fondatore di *eBay*, così come Robert Kagle, membro della direzione di *eBay* e membro di *Benchmark Capital*¹³⁴.

Ovviamente *eBay* non rappresenta l'unico sito dove poter fare acquisti di questo genere, con il passare degli anni e l'affermarsi di questo mercato sono fioriti altri spazi dove poter portare avanti i propri affari, come ad esempio il sito della IGE¹³⁵.

Un altro fenomeno interessante, sempre collegato all'economia dei mondi sintetici, è il cosiddetto *goldfarming*, un particolare tipo di business legato alla vendita di oggetti. In pratica oggi un certo numero di persone nel mondo vivono di MMORPG, vendendo personaggi di alto livello creati proprio per questo scopo, proprietà e oggetti rari, ma soprattutto uccidendo altri personaggi per ottenere oro da immettere sul mercato.

Coloro che sono a capo del gold farming in molti casi non temono di andare contro qualsiasi regolamento, ricorrendo persino alle cosiddette macro, programmi per far eseguire ad un computer sequenze di azioni predefinite, così da rendere automatizzato il processo di farming, senza dover quindi pagare un giocatore/dipendente dietro il PC. Altre volte si vengono cercati bug del sistema che permettano loro di guadagnare soldi facili, magari duplicando oggetti o preziosi.

Altri ancora non si fanno scrupoli a reclutare manovalanza a basso costo da sfruttare anche in condizioni di lavoro pari alla schiavitù, ore e ore davanti ad un PC ad accumulare beni o a rendere dei personaggi potenti, per poi rivenderli a prezzi

¹³⁴ Clickable Culture, *eBay Spares 'Second Life' Auctions: Why?*, http://www.secretlair.com/index.php?clickableculture/entry/ebay_spares_second_life_auctions/

¹³⁵ IGE, Internet Gaming Entertainment, <http://www.ige.com/>

elevati. In particolar modo, i giocatori orientali hanno cominciato a creare veri e propri cartelli, assumendo altri utenti per raccogliere oro a pagamento, per di più adolescenti asiatici, chiusi in grandi uffici o capannoni pieni di PC, con l'unico obiettivo di accumulare materiali preziosi in un mondo virtuale.

Sottoposti a turni di lavoro massacranti, fino a dodici ore al giorno, queste persone sperimentano una nuova catena di montaggio fatta di gioco on line, e da una sequenza di clic, ricevendo una retribuzione che si aggira sui 0,50 dollari l'ora.

Chiaramente le società di gioco cercano in ogni modo di osteggiare questo genere di attività, che in ogni caso viene fortemente etichettata dagli altri abitanti dei mondi sintetici, anzi questo fenomeno è portato a drastiche forme di etichettamento contro i gold farmer, additati come dei traditori, e ad una sorta di xenofobia nei confronti dei giocatori dei paesi asiatici, guardati dagli altri sempre con un certo sospetto.

Anche questi elementi non fanno altro che supportare la tesi sostenuta in questo lavoro, di uno sgretolamento delle barriere tra due dimensioni in cui una, quella sintetica, non ha uno statuto ontologico di dignità inferiore all'altra.

Così come l'aspetto economico, anche la sfera politica a cavallo tra i due mondi sta determinando passaggi attraverso quella membrana osmotica che è lo schermo. Come più volte sottolineato, all'interno degli spazi sintetici è possibile trovare una cultura interna e un complesso sistema di regole e tutto ciò determina una particolare linea evolutiva, simulando quindi l'iter di normali organizzazioni sociali. «Le infinite interazioni tra gli individui-avatar danno vita a società virtuali che oggi contano centinaia di migliaia di membri, ripartiti in un centinaio di mondi distinti. Ispirandosi ai sistemi politici feudali, molti mondi virtuali sono governati da entità superiori, da avatar dotati di poteri quasi divini che in genere sono chiamati *wizards* [...] Questi *wizards* hanno rappresentato per molto tempo i monarchi dispotici delle terre di bit e byte. E col passar del tempo, a causa della pressione popolare che non sempre accettava di buon grado i diktat di questi despoti virtuali, la loro forma di potere è passata dalla tirannia a una sorta di democrazia virtuale»¹³⁶.

¹³⁶ Gerosa, M., Pfeffer, A., op. cit., p. 171.

Un caso emblematico è sicuramente rappresentato da *The Sims Online* al cui interno era presente un sistema di controllo della collettività, definito MOMI, ovvero Municipal Observation and Management Incorporated, un gruppo di gestione dotato di poteri particolari e assolutamente chiuso, tanto che il tentativo di spacciarsi per un membro avrebbe comportato una punizione estrema: la condanna a morte dell'avatar e l'espulsione definitiva dell'utente, il cui account sarebbe stato cancellato. Di fronte a questo sistema percepito come tirannico, non mancarono le proteste che videro l'azienda costretta a cedere, passando ad un sistema di controllo più democratico.

Questi movimenti di protesta, non nascono solo in relazione a provvedimenti interni ma sempre più spesso si procede su entrambi i piani, per questioni che riguardano gli esseri umani, senza quindi fare una differenza tra persona e avatar, fenomeni che accadono soprattutto nei network sociali.

Lo spazio sintetico dunque viene percepito come un nuovo luogo dove far valere i propri diritti, dove portare avanti dibattiti e critiche nei confronti del potere, sia esso rappresentato dalla società che gestisce il mondo o da chi detiene il potere nella realtà analogica.

CAPITOLO III

SECOND LIFE: UN MONDO SINTETICO SOCIALE

3.1 Definire un nuovo mondo

Oggetto specifico della mia riflessione è un mondo particolare, che se per certi versi è stato ed è assimilabile ai tradizionali MMORPG, per altri si distacca da questi in maniera decisa, assumendo caratteristiche del tutto particolari e innovative, visto che sta portando alla nascita di un nuovo modello identitario per il quale parlare di *seconda vita* è insufficiente.

Come per tutti i mondi sintetici, anche *Second Life* ha visto la trasformazione degli schermi in membrane osmotiche e anzi, all'interno di questo spazio, un tale fenomeno è pressoché preponderante. I passaggi da un piano all'altro sono all'ordine della quotidianità per gli avatar/persone, che molto spesso sono contemporaneamente presenti ed attivi su entrambe i piani, sperimentando un moderno dono dell'ubiquità che genera situazioni ibride, scambi reciproci e reciproche influenze. Ma andiamo con ordine, ricostruendo le tappe principali della storia di questo nuovo mondo.

Second Life, o SL come viene chiamato di solito dagli utenti, un ambiente elettronico tridimensionale occupato ad oggi da 15,711,099 residenti¹³⁷ a cui si accede at-

¹³⁷ Dato riferito al numero di utenti registrati al 3 novembre 2008, gli utenti registrati tuttavia non corrispondono esattamente al numero di persone che vivono SL, in quanto bisogna vedere quanti di loro sono attivi, restano collegati per un certo numero di ore, frequentano abitualmente SL, stando a queste variabili il numero degli attivi scende a circa 500.000, http://secondlife.com/whatis/economy_stats.php

traverso un computer abbastanza potente con una buona scheda grafica e una connessione ad internet a banda larga.

La “divinità” creatrice di Second Life ha il nome di Philip Rosedale, un fisico di San Diego da sempre legato agli ambienti informatici; quando era appena al secondo anno di liceo Rosedale lanciò una sua società, la FreeVue, attraverso cui era possibile trasmettere videoconferenze, un progetto così avanzato che nel 1996 fu acquistato dalla Real Networks. Quest’ultima stava lanciando la sua sfida (che continua ancora) a Microsoft Media Player nel cruciale settore del software per vedere i video sul computer. Nel 1999, Philip Rosedale decise di fondare a San Francisco la *Linden Lab* per portare avanti un nuovo ed ambizioso progetto: realizzare una forma di computer-grafica che permettesse agli utenti di entrare in un ambiente tridimensionale e costruire un mondo nuovo. Dai laboratori Linden nasce quindi l’embrione di Second Life, nel 2002 viene lanciata una versione alpha, sperimentale e a numero chiuso e quindi una versione beta aperta al pubblico dietro il pagamento di una quota di iscrizione necessaria per poter materializzare e conservare tutti gli oggetti creati all’interno del mondo¹³⁸.

Oltre alla quota di iscrizione, erano previsti i costi d’uso per i terreni, una tariffa per il teletrasporto, una sorta di biglietto per l’autobus, e la tassa sui cosiddetti *prims*¹³⁹. L’anno successivo Second Life venne lanciata ufficialmente e all’inizio poteva contare solo su 16 server e sulla presenza di poco più del migliaio di utenti, e con questo limitato arsenale venivano giustificate le richieste di pagamento, visto che ogni oggetto creato avrebbe appesantito l’hardware per il funzionamento del programma. Ma ben presto alcune delle scelte fatte in origine, vennero modificate in seguito al consolidamento di una popolazione che cominciò ad avanzare i propri diritti.

Solo un anno dopo l’avvio ufficiale di Second Life, la rivista *Wired* decretava che questo mondo virtuale costituiva l’innovazione più interessante dell’anno mentre nel 2007 il *Time* ha inserito Philip Rosedale, Philip Linden su Second Life, tra i 100 uomini che influenzano il mondo.

¹³⁸ AA. VV., *Second Life, la guida ufficiale*, Gruppo Editoriale L’Espresso, Roma, 2007.

¹³⁹ I *prims*, contrazione di *primitives*, sarebbero i blocchi di materia da manipolare per la creazione degli oggetti

Ora, al di là dei mezzi tecnologici, per poter accedere al mondo di Second Life è necessario effettuare l'installazione di un programma gratuito, nonché la registrazione al sito, gratuita o a pagamento a seconda del tipo di account scelto, affrontando quindi una serie di formalità che fanno pensare ai tipici passaggi burocratizzati per entrare in qualsiasi struttura chiusa della società moderna.

In realtà i vari account a pagamento non sono indispensabili per poter partecipare attivamente alla vita di Second Life, tuttavia permettono dei vantaggi, per quanti ad esempio hanno intenzione di acquistare un terreno dove costruire la propria residenza, allora questa modalità di accesso diventa necessaria, i costi dei cosiddetti abbonamenti premium variano anche a seconda del tipo di pagamento effettuato. A prescindere dalla tipologia di pagamento per cui si è optato, si riceveranno non solo gli agognati diritti di proprietà terriera, ma anche un bonus di 1000 Linden dollar (L\$), oltre che uno stipendio settimanale di 300L\$¹⁴⁰.

I piccoli imprenditori digitali, in vista dei futuri profitti, devono quindi investire in moneta non digitale per dare il via alle proprie attività, ed inoltre devono acquistare terreni e pur non esistendo dei limiti alla terra che è possibile possedere su Second Life, tuttavia i costi variano in proporzione ai possedimenti immobiliari. L'abbonamento premium, infatti, copre fino ad un massimo di 512 metri quadrati di ben, per avere più terra bisogna pagare di più. Se per ulteriori 512m² bisogna aggiungere alla tariffa mensile 5US\$ per arrivare ad un'intera regione (pari a 65.536m²) il costo sale fino a 195US\$¹⁴¹.

Tabella 1: I costi d'uso della terra in Second Life.

Terra Aggiuntiva (oltre i 512 m²)	Area Massima (in m²)	Tariffa Mensile per l'Uso della Terra
1/128 di Regione	512 m ²	US\$5
1/64 di Regione	1024 m ²	US\$8
1/32 di Regione	2048 m ²	US\$15
1/16 di Regione	4096 m ²	US\$25
1/8 di Regione	8192 m ²	US\$40
1/4 di Regione	16.384 m ²	US\$75
1/2 di Regione	32.768 m ²	US\$125
Regione Intera	65.536 m ²	US\$195

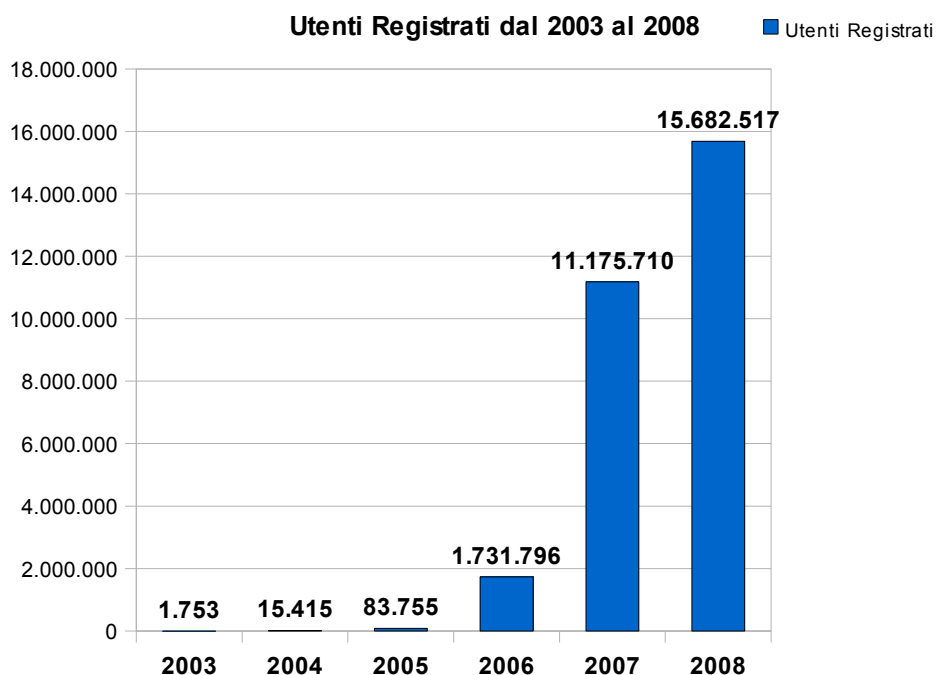
¹⁴⁰ Second Life | Membership Plans, <http://secondlife.com/whatis/plans.php>

¹⁴¹ Second Life | Land Pricing & Use Fees, <http://secondlife.com/whatis/landpricing.php>

Ma andando un po' oltre queste pratiche vediamo che subito dopo la registrazione siamo messi di fronte ad un vero e proprio rituale d'ingresso, si lascia la propria identità spogliandosi dei propri abiti per assumere le sembianze di un *avatar* che scegliamo da una serie di simulacri predefiniti nella consapevolezza, acquisita dalla serie di informazioni disponibili, di poter apportare poi delle modifiche, si cambia il proprio nome, liberamente scelto mentre il cognome deve essere selezionato da una lista di predefiniti, la possibilità di decidere il proprio cognome è un'opzione a pagamento.

Dal momento del lancio ufficiale Second Life ha visto crescere i residenti in maniera costante come si evince chiaramente dal grafico 1, passando da poco più di mille fino ad oltre i 15.000.000 di persone che, molto probabilmente per la curiosità innescata dalla grande pubblicità del fenomeno Second Life, hanno deciso di iscriversi.

Grafico 1: Il grafico mostra le iscrizioni dal 2003 al mese di Ottobre 2008.
Fonte: http://secondlife.com/whatis/economy_stats.php



Chiaramente i residenti iscritti non corrispondono esattamente con il numero di avatar realmente attivi, ovvero coloro che prendono parte alla vita di Second Life rendendola parte della propria quotidianità. Se consideriamo solo questi ultimi, allora il numero scende fino a circa 500.000 persone, che sebbene sia evidentemente inferiore, rappresenta pur sempre una cifra importante per valutare l'importanza del fenomeno. Il paese maggiormente presente è rappresentato dagli Stati Uniti, dato questo abbastanza prevedibile, con un 37% dei residenti attivi, il nostro Paese si colloca invece al settimo posto con un 4,3% (v. *grafico 2*)¹⁴².

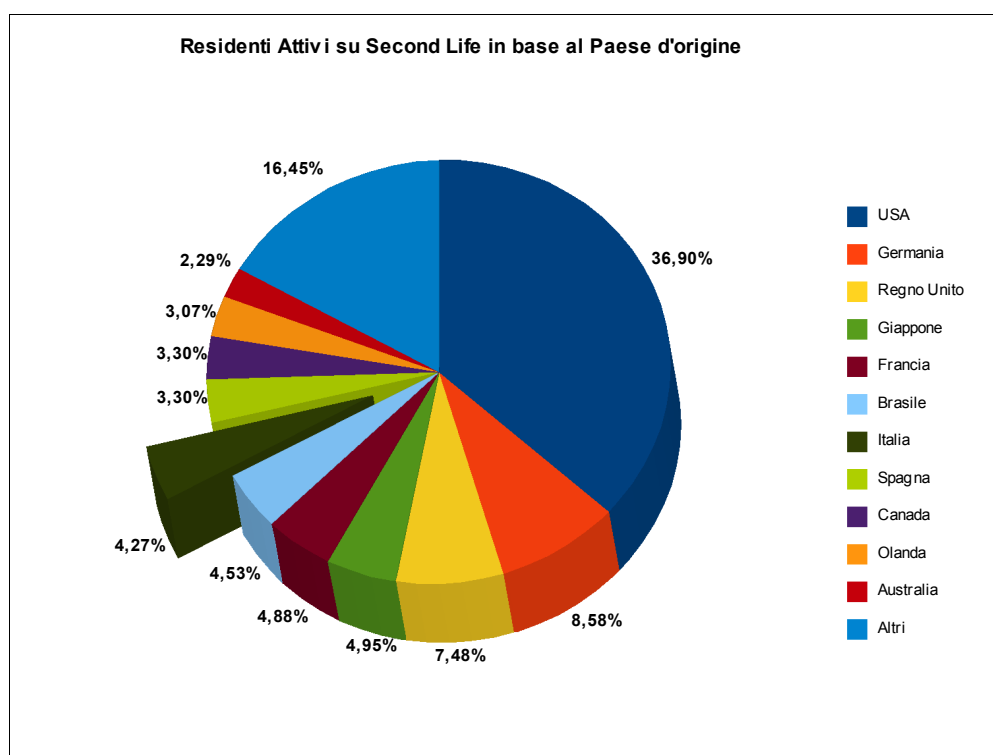


Grafico 2: Utenti Attivi su Second Life divisi in base al Paese. Dati percentuali riferiti al mese di Maggio 2008, N=532606. Fonte: http://secondlife.com/whatis/economy_stats.php

Tutte queste persone infatti trascorrono una considerevole parte del proprio tempo in attività su Second Life, sperimentando tra le varie possibilità offerte dagli stessi utenti che. In questo mondo infatti non sono previste quest come nei più tradizionali MMORPG, non ci sono obiettivi espliciti o avventure da intraprendere, ma oltre alla tradizionale interazione con altri avatar è possibile prendere parte ad eventi, come presentazione di libri, concerti o molto più semplicemente dedicarsi alla creazione di oggetti.

¹⁴² Vedi anche tabella 2 in Appendice

L'utente tipico di Second Life, stando ad una lettura dei dati disponibili e riferiti al mese di Maggio 2008, è rappresentato da giovani maschi di età compresa tra i 25 e i 34 anni (v. *grafici 3 e 4*), maggiormente presenti sia numericamente che per quanto riguarda il tempo trascorso nello specifico spazio sintetico, tuttavia le donne non mancano di far sentire la propria presenza, come risulta dal grafico 5¹⁴³.

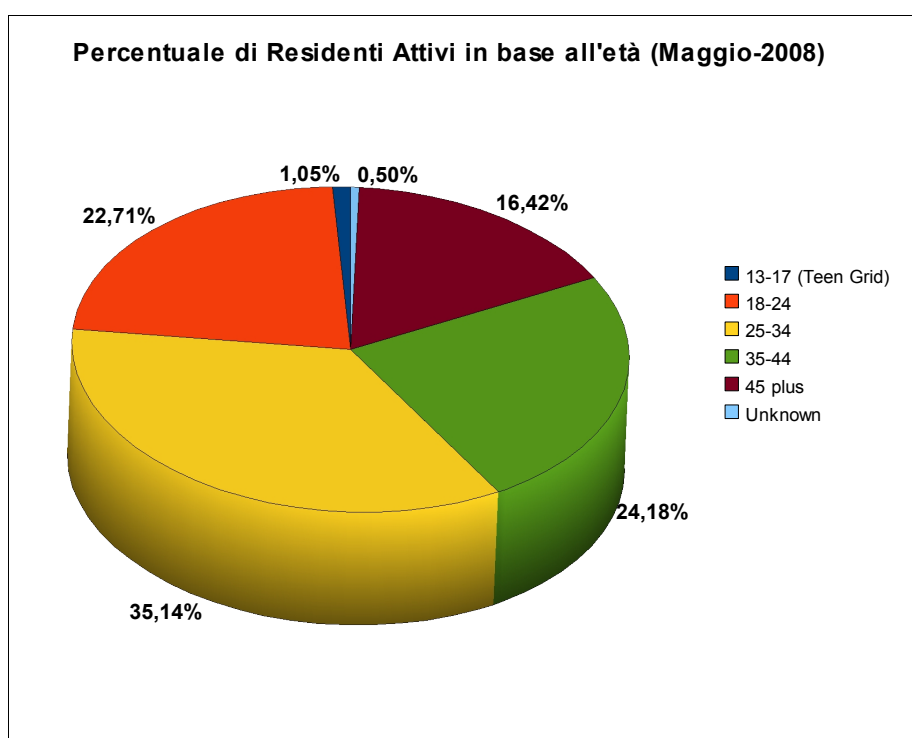


Grafico 3: Residenti Attivi presenti su Second Life divisi in base all'età. Dati riferiti al mese di Maggio 2008. Fonte: http://secondlife.com/whatis/economy_stats.php

¹⁴³ Vedi anche le tabelle 2, 3 e 4 in Appendice.

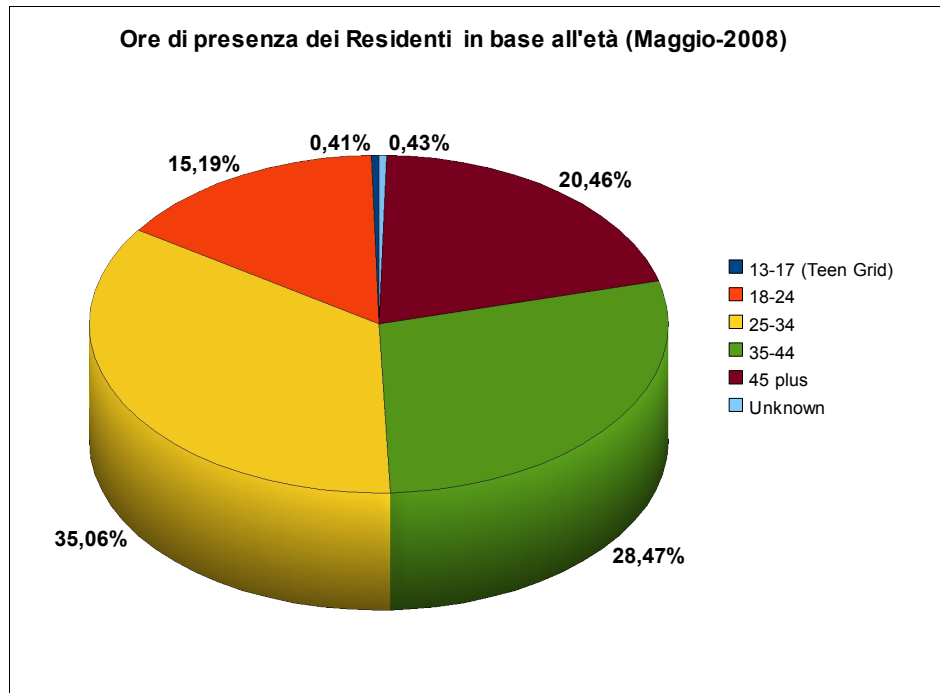


Grafico 4: Ore di presenza dei Residenti Attivi su Second Life in base alla loro età.
 Dati riferiti al mese di Maggio 2008. Fonte: http://secondlife.com/whatis/economy_stats.php

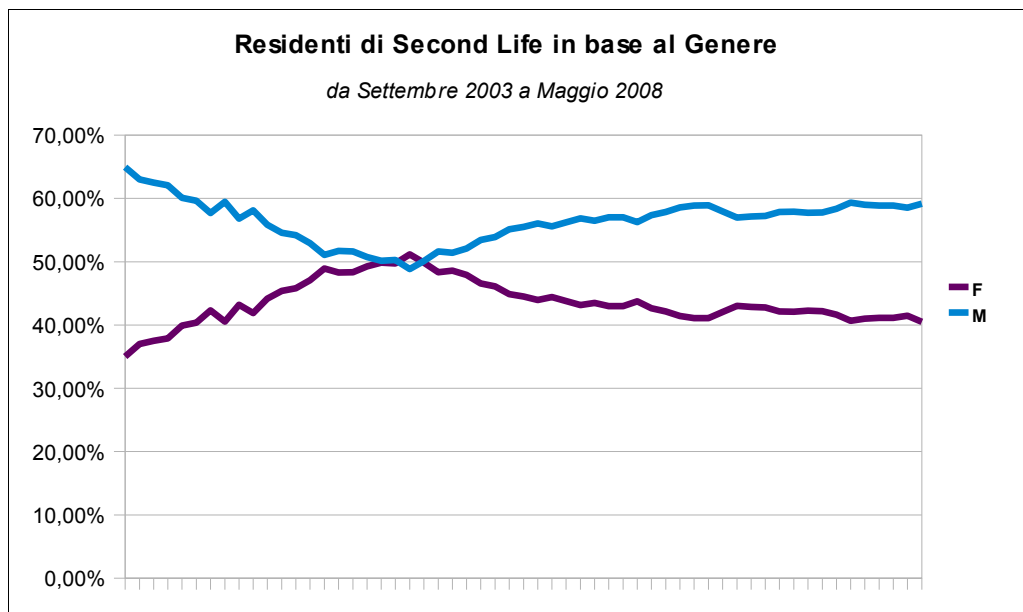


Grafico 5: Percentuale di residenti divisi in base al genere, da Settembre 2003 a Maggio 2008. Fonte: http://secondlife.com/whatis/economy_stats.php

Anche Second Life, come altri mondi sintetici prevede l'esistenza di regole esplicite ed implicite (§ 2.4, p. 91) e se le regole implicite vengono tradizionalmente scoperte vivendo il gioco e rendendosi quindi conto sulla propria pelle (o sarebbe

meglio dire sulla skin dell'avatar), quelle esplicite sono rappresentate, oltre che dalle norme presenti nel contratto e relative al legame tra utente e società, da una specifica nota contenuta nell'inventario del nostro avatar e sono legate alla pacifica convivenza. I cosiddetti sei peccati capitali – definiti *The Big Six* – sono¹⁴⁴:

- **Intolleranza:** Proprio come nella vita reale, adottare toni denigratori o sprezzanti nei confronti della razza, dell'etnia, del genere, della religione o dell'orientamento sessuale di un'altra persona è un comportamento deprecabile.
- **Molestie sessuali:** In un mondo virtuale le molestie sessuali possono manifestarsi in varie forme, ma queste forme hanno un denominatore comune: il fatto che alcune ne vengano disturbati. Fermatevi quindi se vedete che le vostre azioni o parole infastidiscono qualcuno.
- **Aggressione:** Rientrano nell'aggressione spinte, spari e tentativi di costringere un residente a rifugiarsi nell'area contrassegnata dalla scritta "Safe" (lo stato di "Safe" è mostrato da un'icona nella barra in alto delle informazioni). Anche disturbare qualcuno prendendolo di mira con oggetti animati è vietato.
- **Divulgazione di informazioni private:** Le informazioni su un altro residente possono essere fatte circolare liberamente solo se sono pubblicate sul suo profilo, o se avete il consenso del residente interessato a condividere altre informazioni. Queste includono dati sulla vita nel mondo reale dei residenti così come le loro conversazioni: per postare o condividere chat archiviate è richiesta la previa autorizzazione delle persone interessate.
- **Indecenza:** È semplice: se quello che volete fare può risultare offensivo per altre persone, fatelo prima su un'isola privata o in aree per soli adulti ("Mature").
- **Disturbare la quiete:** In breve, non siate dei seccatori. Ogni residente ha il diritto a una seconda vita piacevole e pacifica.

¹⁴⁴ AA. VV., *Second Life, la guida ufficiale*, op. cit., pp. 15-16.

Regole quindi volte a garantire la tranquillità ai residenti, i quali possono tutelarsi segnalando gli abusi alla Linden, che insieme a quelle implicite rendono lo spazio sintetico di Second Life coerente e credibile.

Ora, come già accennato le possibilità offerte da Second Life sono piuttosto numerose così come numerosi sono i gruppi esistenti al suo interno, due residenti qualsiasi possono decidere di formare un gruppo, il cui fondatore avrà particolari privilegi. I gruppi, solitamente tematici, si dotano di regole interne e come spesso accade le regole che nascono in modo spontaneo in virtù del senso di appartenenza, sono molto più forti di ogni altra regola scritta in quanto servono a delimitare un confine e a rafforzare il legame di reciprocità tra i membri.

Ecco quindi che i residenti finiscono con il creare delle regole tacitamente accettate e rispettate, come ad esempio non abusare con lo scambio di messaggi inviati all'intero gruppo. Sebbene non esista un limite massimo alla dimensione di un gruppo, esiste invece un limite per quanto riguarda i gruppi in cui si può entrare: è possibile infatti affiliarsi fino a 25 gruppi diversi.

Nonostante questa iniziale descrizione tecnica riuscire a dare una descrizione esaustiva di cosa rappresenti Second Life, soprattutto a quanti non sono mai entrati né in questo mondo né in altri simili, è sicuramente un lavoro non agevole.

Partiamo con il dire cosa non è Second Life: come già detto, non è un videogioco tradizionale come non è un MMORPG, giochi multiplayer solitamente di ambientazione fantasy, che danno vita ai mondi persistenti di cui ho parlato nel precedente capitolo (§ 2.3), anche se esistono punti di contatto con entrambi, come ad esempio l'interfaccia, la presenza di un avatar, nonché l'esistenza di un complesso sistema di regole che strutturano la coerenza interna. A differenza di una realtà prettamente ludica, però, SL non prevede vittorie e sconfitte che comportano una crescita nelle abilità del proprio avatar, né tantomeno sono previsti obiettivi da raggiungere, livelli da superare.

Definendo quindi ciò che SL non è, possiamo annoverare questo spazio nell'alveo delle pure simulazioni digitali di società: SL è un *mondo sociale* persistente, aperto, percepito dagli utenti come uno spazio in cui accadono cose, in cui l'attività

degli abitanti ha delle conseguenze, uno spazio che si basa sull'opera creativa di chi lo vive.

Rispetto agli altri mondi sintetici, quelli sociali rappresentano un interessante passo avanti per quanto riguarda la complessità presente in essi.

Gli sviluppatori anche in questo caso procedono, come abbiamo visto precedentemente, offrendo un ambiente persistente dotato di un proprio sistema di regole, esplicite ed implicite, tali da governare la creazione e la gestione delle risorse presenti, dotano gli avatar di un sistema di comunicazione che permetta quindi l'interazione con gli altri utenti in varie modalità, pensiamo alla chat pubblica in cui avvengono le conversazioni "udibili" da tutti oppure alla possibilità di inviare messaggi privati a ciascun avatar o ancora alle mailing list dei vari gruppi, in modo tale da gestire la comunicazione interna.

Ma, arrivati a questo punto, la loro opera si arresta lasciando agli avatar il compito di plasmare la creta grezza. Nei mondi sociali non ci sono obiettivi imposti dall'alto, ma questi si formeranno di volta in volta nella vita intrapresa da ogni singolo avatar, così come accade nella vita off line, «la prassi prevede di entrare nei mondi e trattenerli al suo interno. I giocatori possono investire il proprio tempo costruendo nuove cose, come una casa o un oggetto, oppure dedicarsi ad attività più o meno pacifiche, come gareggiare in automobile o esplorare l'ambiente. In primo luogo, tuttavia, il mondo esiste come luogo a disposizione delle persone per incontrare altre persone e parlare con loro»¹⁴⁵, sono quindi le relazioni sociali e le attività creative degli avatar che determinano se un mondo sociale resterà vivo oppure no, oltre che al non trascurabile fattore rappresentato dagli interessi di coloro che vedono in un mondo come Second Life una buona vetrina per i propri prodotti, o ancora uno spazio dove testarne il successo, che ha contribuito alla trasformazione degli schermi in vere e proprie membrane osmotiche in grado di far passare elementi da una dimensione all'altra.

Vivendo all'interno di questa realtà è possibile imbattersi, dunque, in una serie di attività differenti che, in uno sforzo di sintesi descrittiva, ho raggruppato in quattro macro categorie: intrattenimento, formazione, informazione, business.

¹⁴⁵ Castronova, E., op. cit., p. 124.

La prima di queste categorie, *intrattenimento*, è volutamente ampia e vede al suo interno sia le attività legate prettamente allo svago, quindi ad esempio la possibilità di dedicarsi ai giochi, sia le attività culturali, come ad esempio la partecipazione a dibattiti o la presentazione di libri; in questo come negli altri ambiti di attività le sovrapposizioni tra realtà on line e realtà off line sono molte, penso ad esempio alla proiezione di film all'interno di SL o ancora all'esperienza dei concerti, magari in corso contemporaneamente nelle due realtà.

All'interno della categoria *formazione* sono contenute tutte le iniziative didattiche che, in base alla mia esperienza di osservatrice, rappresentano una delle attività più presenti e allo stesso tempo quella ritenuta con il maggior potenziale. Non a caso numerose istituzioni accademiche sono arrivate in questo spazio, integrando la propria attività off line con quella on line, sfruttando le possibilità offerte da una piattaforma come Second Life, per accrescere le pratiche di insegnamento, tanto quelle vicine alle forme ormai classiche di e-learning, quanto le pratiche definite "in presenza". L'insegnamento a distanza trasferito su Second Life, recuperando in parte la fisicità, accorcia in un certo senso la lontananza tra docente e studente, riproponendo ad esempio schemi tradizionali di insegnamento, penso ad esempio alla presenza di aule dotate di banchi e sedie, decisamente inutili da un punto di vista pratico, ma utili a fornire un appiglio di realtà tradizionale e a rendere così coerente e consistente lo spazio sintetico di riferimento. In questo campo però molti fanno notare che il potenziale offerto da SL non sia sfruttato pienamente, limitandosi appunto a traslare pratiche di Real Life, il pensiero di F. un avatar che ho incontrato più volte durante la mia permanenza in SL sintetizza in maniera chiara le idee di molti altri:

In realtà ho già avuto modo di contestare il fatto che SL non sia una rivoluzione, ma non per come e' impostato, bensì per l'uso che se ne fa. Qui molti hanno semplicemente trasferito RL in SL, pari pari, comportamenti e stili. La vera rivoluzione consisterebbe nel modificare i propri comportamenti SL in funzione di quello che viene offerto. Vediamo un po' di trovare un sistema per innovare con gli strumenti che ci vengono proposti. Per esempio, non cerchiamo di sviluppare sistemi di formazione "sequenziali" come avviene classicamente in RL (intendo diaposi-

tive con la sequenza di apprendimento sviluppata dal docente). Proviamo a costruire un sistema di formazione costituito da "isole" formative atomiche, la cui sequenza di scansione sia costruita dal discente attraverso il proprio metodo di apprendimento. Qui in SL la cosa sarebbe fattibile senza alcun supporto ulteriore. Manca però la preparazione del docente, non del discente.

Passando invece alla categoria *informazione*, vi ho fatto confluire tutte le attività legate alla circolazione di notizie, che all'interno di Second Life si muovono su un doppio livello; su un piano è possibile imbattersi in un sistema informativo a cavallo di due dimensioni, faccio riferimento in questo caso alla presenza di media interni che tuttavia riportano notizie dal mondo analogico mentre esiste un altro sistema informativo completamente interno, telegiornali in streaming e riviste che narrano le vicende quotidiane di Second Life.

Infine, la categoria business, comprende tutte quelle attività che, sia in modo più esplicito che in maniera più implicita, riguardano l'economia di questo spazio. Da una parte gli avatar che creano, vendono e scambiano i propri prodotti, guadagnando notorietà e Linden, dall'altra aziende che non si limitano a creare oggetti ma utilizzano questo spazio come una sorta di vetrina in grado di raggiungere un numero ancora più elevato di potenziali clienti, i quali hanno la possibilità molto spesso di un duplice acquisto sia digitale che analogico, per avatar e persona. Ancora una volta le due realtà si sovrappongono iniziando uno scambio reciproco. Appare inevitabile, quindi, la necessità di definire Second Life tenendo in considerazione proprio questo suo aspetto, che a mio avviso rappresenta l'elemento più innovativo, non perché assente negli altri mondi sintetici, ma perché qui diventa più evidente che altrove, gli schermi in SL si trasformano in membrane osmotiche e questo sviluppo è, probabilmente, alla base stessa di un tipo di mondo che non offre altri spunti se non la libera interazione tra gli utenti, i quali in modo autonomo, non vincolato quindi a ruoli prescritti da un programmatore in funzione di un gioco, costruiscono una realtà, un sistema di significati condivisi.

3.1.1 Realtà multiple e frames sovrapposti

Proprio per spiegare l'aspetto di Second Life cui ho appena fatto riferimento, ho ritenuto opportuno riprendere la riflessione di Alfred Schutz sul concetto di relazione sociale e, in particolar modo, su quella che lo studioso tedesco considerava la base di ogni altra relazione e della stessa struttura del mondo sociale, ovvero la *relazione sociale ambientale*¹⁴⁶.

Questo tipo di relazione si caratterizza per il fatto che tutti gli interlocutori condividono un ambiente dotato di proprie coordinate spazio-tempo, in tale situazione essi vivono uno scambio reciproco di significati, creando un Noi.

Ora, traslando questo pensiero all'interno di una situazione come quella che viene a crearsi all'interno di un Mondo come Second Life, vediamo che gli abitanti, riferendosi a questo universo, ne parlano come di un luogo, trattandolo implicitamente come reale. Esso è reale perché ha conseguenze non effimere ma consistenti tanto nello spazio on line che nello spazio materiale off line. L'idea di mondo sintetico come mondo irreali cade a favore della percezione di tale spazio non tanto come un'alternativa al mondo reale ma come un nuovo livello di questa.

Da un punto di vista fenomenologico il mondo è frutto di una continua costruzione da parte degli attori, o meglio, è la conseguenza di un'interazione dialettica tra individuo e società ma andando oltre, secondo tale prospettiva non si può parlare di *realtà* intesa in senso oggettivo, ma è più opportuno considerare una serie di realtà multiple.

Seguendo il pensiero di Schutz, siccome i significati attribuiti alla vita quotidiana si vengono a modificare da un contesto socio-culturale all'altro, non soltanto è possibile riconoscere la pluralità dei mondi sociali ma anche osservare come le diverse interpretazioni della realtà rappresentino un principio attivo in tutti i momenti delle nostre vite individuali. Ognuno di noi può quindi osservare la realtà da vari punti di vista, definiti anche in base agli specifici interessi di un momento, e a tal proposito Schutz rielaborò la definizione di *sottouniversi* proposta da William James svincolandola dal contesto psicologico ed enfatizzando come, il modo in

¹⁴⁶ Cfr. A. Schutz, 1974, A. Schutz, 1979.

cui gli individui organizzano la realtà, non dipenda dalla struttura ontologica degli oggetti quando invece dal significato delle esperienze, arrivando a coniare quindi l'espressione *province di significato*. Ecco che in base a tale prospettiva, SL potrebbe essere considerata una nuova provincia di significato, con uno specifico *stile* cognitivo, dove tra noi e gli oggetti presenti in questo mondo si viene a creare una relazione stabile e difficilmente contraddetta, almeno da chi condivide la visione e la percezione di quell'universo persistente. Questo mondo sintetico è infatti dotato, come abbiamo potuto vedere, di un sistema di regole, esplicite, implicite e tacite, che permettono una specifica *epoché*, quindi la sospensione del dubbio e la *fede* nella sua realtà, presenta in oltre sia una forma propria di percezione del Sé, che è data dal particolare rapporto di immedesimazione tra utente ed avatar, sia una specifica forma di socialità, che si articola nelle diverse forme di comunicazione possibili e si accompagna ad una gestualità recuperata in questi mondi rispetto alle chat tradizionali.

Ma le province di significato di cui ci parla Schutz sono anche *finite*, e la finitezza comporta che tra le varie province non vi siano sovrapposizioni e scambi, «finitezza implica che non vi è alcuna possibilità di riferire una di queste province all'altra introducendo una formula di trasformazione. Il passaggio da una provincia all'altra può essere compiuto solo con un "salto", come lo chiama Kierkegaard, che si manifesta in un'esperienza soggettiva nel modo di un trauma»¹⁴⁷.

Per comprendere pienamente quello che rappresenta uno dei fenomeni più innovativi introdotti da un mondo sintetico sociale come Second Life, ovvero l'interscambio che si instaura con la realtà off line, è stato quindi necessario superare questa problematica spostando l'attenzione dall'idea di *provincia finita di significato* a quella di *frame* così come elaborata da Erving Goffman, ovvero i principi organizzativi o anche materiali cognitivi, attraverso cui gli individui riescono a dare significato all'azione sociale, agli eventi e al mondo reale, dove però il termine "reale" viene dallo studioso inteso come ciò che l'individuo considera tale¹⁴⁸.

Le *cornici di significato*, pur avendo molti punti di contatto con la prospettiva di Schutz, come lo stesso Goffman dichiara, permettono di inquadrare l'esperienza

¹⁴⁷ Schutz, A., *Saggi Sociologici*, (a cura di) A. Izzo, UTET, Torino, 1979, p. 206.

¹⁴⁸ Cfr. E. Goffman, 2001.

prive però di rigidità, caratterizzandosi anzi per il fatto di essere mutevoli e di legarsi alla definizione che in un dato momento l'individuo ha di realtà, diventa quindi interessante per lo studioso comprendere in che modo le esperienze vengono organizzate cognitivamente, come si passa da un frame all'altro e inoltre il modo in cui le varie realtà si sovrappongono. Goffman sostiene che ogni individuo per riconoscere un particolare evento, ricorre a delle strutture interpretative primarie¹⁴⁹, tali strutture consentono anche di avere una *chiave* di lettura adeguata alle circostanze «il key è quell'insieme di convenzioni sulla base delle quali una data attività, già significativa in termini di una qualche struttura primaria, viene trasformata in qualcosa modellato su questa attività, ma visto dai partecipanti come qualcos'altro»¹⁵⁰.

È proprio la possibilità di questa oscillazione e sovrapposizione dei frames, che permette di spiegare l'esperienza di Second Life; attraverso l'uso delle nuove tecnologie e tramite lo schermo, si definisce *una nuova cornice* che inquadra e permette la comprensione di una realtà sintetica che per molti aspetti si sovrappone, se pur parzialmente, con la realtà off line.

Il passaggio tra un frame all'altro avviene costantemente, vista la possibilità di essere presenti contemporaneamente su un piano e l'altro, di vivere in modo simultaneo qui e lì, ma non solo, come sottolinea Matteo Bittanti nell'intreccio tra quelle che per comodità possiamo definire prima vita, ovvero quella che si riferisce alla vita tradizionale dell'utente ribattezzata Real Life, e seconda vita, cioè la vita dell'avatar, nel loro punto di intersezione si viene a creare qualcosa di nuovo, una *terza vita* data dalle attività di un soggetto che agisce all'interno di Second Life tramite il proprio alter ego digitale,

la terza vita non è la semplice somma delle precedenti: è la risultante dell'interazione tra le due. Un soggetto che sperimenta pratiche di terza vita interseca simultaneamente due piani di realtà: quello *analogico* (prima vita) e quello *digitale* (seconda vita) [...] Non vi è nulla di irrealistico nelle prassi che si realizzano sullo schermo – come nella realtà, il soggetto fa ricorso a sistemi simbolici per interagire

¹⁴⁹ Goffman distingue tra strutture primarie naturali e strutture primarie sociali, cfr. E. Goffman, 2001.

¹⁵⁰ Goffman, E., *Frame Analysis*, Armando, Roma, 2001, p. 84.

con gli altri. In entrambi i casi, questi sistemi sono arbitrari, convenzionali, relativi. Il senso non è intrinseco alla materia – atomica o digitale – ma è sempre un costruito sociale¹⁵¹.

L'esperienza della realtà Second Life è quindi basata su strutture primarie sociali condivise, che permettono l'emergere di frames in base ai quali comprendere gli eventi e sospendere il dubbio, procedendo sicuri in una nuova quotidianità.

I rapporti con la Real life sono altresì importantissimi, in quanto per legittimare l'esistenza di un mondo come SL è stato necessario costruire un contesto ben radicato nel reale, solo in questo modo si possono accettare anche gli elementi normalmente ritenuti assurdi, affinché l'intero mondo possa essere ritenuto coerente non dove essere completamente lontano dalla realtà ordinaria. L'esistenza di scale e veicoli in uno spazio dove si può volare, di oggetti griffati come un paio di scarpe nike da far indossare al mio avatar, in pratica di *frammenti* di una realtà altra, materiale e conosciuta, renderanno uno spazio come SL molto meno lontano dalla RL, più consistente e meno improbabile.

¹⁵¹ Bittanti, M., nell'Introduzione a Gerosa, M., *Second Life*, op. cit., pp. 14-15.

3.2 Cominciare una *seconda vita*

Dopo aver sbrigato le pratiche burocratiche prima elencate, possiamo iniziare la faticosa seconda vita, veniamo dunque catapultati all'interno di un mondo colorato, per certi versi quasi pacchiano, su una prima isola dove poterci ambientare, un vero e proprio limbo dove guardandoci intorno vediamo altri nostri cloni, ecco quindi che scatta la molla della differenziazione, cliccando su noi stessi si apre un menù a torta dove, scegliendo la “fetta” *appearance*, possiamo accedere al menù per modificare il nostro aspetto utilizzando la varietà di caratteristiche somatiche e gli abiti che il sistema mette a disposizione, iniziando in questo modo a prendere il controllo sulla nostra vita digitale.

Se non consideriamo Second Life nello specifico, ma pensiamo a tutti i mondi sintetici, vediamo come l'avatar svolga sempre la medesima funzione, ovvero quella di individualizzare e rappresentare la persona in carne ed ossa all'interno di uno spazio condiviso e parallelo rispetto alla realtà materiale, un significato già condensato nella radice etimologica stessa del termine *avatar*, che trova le sue origini nella cultura brahmanica indu. In antico sanscrito il termine *avatara* significa *discesa* e l'avatar indicava, appunto, la deliberata assunzione di un corpo da parte del Dio Visnù, che si mescolava agli uomini per poter svolgere dei compiti particolari.

In pratica l'avatar rappresenta uno spirito che si fa corpo, quindi contemporaneamente un essere terrestre che tuttavia mantiene le proprietà di un essere superiore. Così nei mondi sintetici la persona si serve di un nuovo corpo digitale per riversare al suo interno il proprio spirito, in modo da poter condurre la propria vita in un nuovo spazio. Se i primi avatar, la cui nozione venne introdotta nel 1985 per il progetto *Habitat*, erano piuttosto semplici e a due dimensioni, con le innovazioni tecnologiche gli avatar si arricchiscono di dettagli tridimensionali, oltre alla possibilità di sparire dallo schermo finendo per far coincidere il proprio sguardo con quello dell'utente, il quale si trova a sperimentare sia una forte sensazione di identificazione, guardando il mondo sintetico allo stesso modo del mondo off line, che

la sensazione che ci dà lo sguardo altrui, riflesso attraverso cui si costruisce la propria identità¹⁵².

In Second Life l'avatar è solitamente visibile in terza persona, ma attraverso lo scroll del mouse è possibile ottenere la visuale completa, utile ad esempio quando si osservano da vicino dettagli di oggetti o magari il viso di altri avatar. A prescindere però dalla modalità di visione che ci offre l'avatar, è importante considerare quanta cura si dedichi alla propria proiezione sintetica, come scrivono Gerosa e Pfeffer

L'avatar, le cui sembianze vengono definite dal giocatore stesso, rappresenta fisicamente e moralmente chi sta dall'altra parte del monitor: prende in prestito una parte dell'identità del giocatore, anche se, in realtà, molti cedono alla tentazione di scegliersi un volto da divo di Hollywood o un corpo da pin-up. In ogni caso l'avatar bello (più spesso) o brutto (raramente) che sia, è l'interfaccia del giocatore, l'alter ego attraverso il quale può viaggiare e stringere amicizie nel mondo immaginario¹⁵³.

Considerando questi elementi risulta immediatamente evidente l'importanza attribuita a quello che, evidentemente, rappresenta qualcosa di più che una semplice "protesi" digitale.

In Second Life come si può ben intuire, non esistono i classici bisogni primari da soddisfare e si struttura una nuova scala con priorità diverse, immaginiamo una sorta di scala dei bisogni di Maslow capovolta e da cui sono cancellati i bisogni fisiologici, gli avatar di Second Life non hanno infatti la necessità di nutrirsi o ripararsi dal freddo e via dicendo, come invece accade in altri mondi sintetici come ad esempio *The Sims Online*, ecco quindi che apparire e possedere oggetti di valore diventano bisogni primari.

Trascorrendo più di un anno all'interno di questo mondo, non ho potuto fare a meno di notare l'estrema cura che viene dedicata all'aspetto del proprio avatar, cedendo io stessa alla tentazione di fare acquisti di oggetti. L'aspetto fisico è infatti un elemento che permette di distinguersi dalla massa e se già dopo i primi minuti

¹⁵² Cfr. M. Gerosa, A. Pfeffer, 2006, E. Castronova, 2007.

¹⁵³ Gerosa, M., Pfeffer, A., op. cit., p. 277.

di permanenza la voglia di modificare e migliorare il proprio aspetto si fa sentire, le cose non cambiano con il trascorrere del tempo. Prova di ciò, l'esistenza di innumerevoli negozi dove poter acquistare abiti, scarpe, accessori di ogni tipo, persino skin per modificare la conformazione fisica e dotarsi addirittura di organi genitali. Ovviamente esistono anche spazi dove trovare accessori gratuiti, ma come si può intuire la differenza è notevole, e per chi ambisce ad essere riconosciuto come un avatar di livello elevato, diventa necessario spendere.

Un elemento che ho trovato interessante, proprio perchè ricercato da molti soggetti, sono le cosiddette *animazioni*, ovvero delle movenze particolari o dei suoni che possiamo attribuire all'avatar digitando dei comandi. Ecco, mentre il vostro avatar avanza con la propria andatura classica, leggermente a scatti e a dirla tutta un po' buffa, potrebbe capitargli di incrociare un altro residente dalla camminata sinuosa e fluida, degna di una top model: quell'avatar sarà dotato di una particolare animazione, il più delle volte pagata a suon di linden dollar, che gli permette di modificare alcuni movimenti del corpo, nel caso specifico la camminata.

Le animazioni rappresentano un'ottima maniera per differenziarsi dagli altri, soprattutto perchè vengono attivate durante l'interazione, arricchendo così la propria performance.

Appare immediatamente chiaro agli occhi dell'avatar newbie¹⁵⁴ che il proprio "corredo genetico", ovvero la dotazione in omaggio all'ingresso, non è sufficiente a competere con quella degli avatar "anziani". Ogni oggetto all'interno di Second Life può essere un valido strumento per caratterizzare la personalità del proprio avatar, non si può fare a meno di notare le ali luminose e colorate di alcuni o le scarpe che emettono luce di altri, certo inutili ai fini pratici ma determinati in un contesto dove rappresentano i simboli della distinzione, una distinzione che rimanda immediatamente al possesso di un capitale economico che ha un riflesso su quello sociale.

Il discorso assume una complessità crescente se si sposta l'attenzione dai Linden dollar al denaro reale, in cui è possibile convertire la prima moneta. Il tasso di cambio, costantemente aggiornato, è di circa 265 linden per dollaro statunitense,

¹⁵⁴ Il *newbie* è il nuovo arrivato, il novellino che è entrato da poco tempo nel mondo di Second Life e quindi non ha ancora acquisito tutte le competenze.

ed è possibile acquistarlo tramite la propria carta di credito in qualsiasi momento. Ora, se è vero che il costo degli oggetti su Second Life è sicuramente inferiore al corrispettivo nella Real Life (basti pensare che un paio di scarpe di marca costano pochi dollari statunitensi), è a dir poco impressionante considerare che più di 500 persone nel 2007 sono riuscite a spendere oltre 2500 euro (quindi superando il milione di linden)¹⁵⁵ nell'acquisto di oggetti che nella realtà considerata dominate (chiamata dai residenti RL, real life), quella materiale, non hanno alcun valore, ma che ne acquisiscono uno simbolico di grande importanza all'interno della realtà sintetica cui appartengono, una realtà dove il corpo riacquisisce un'importanza notevole.

Il recupero di una fisicità che si verifica in un mondo sintetico 3D, determina un approccio più immediato con la realtà circostante, se infatti nelle chat tradizionali o nei MUD puoi scegliere di non rendere manifesta la tua presenza evitando di scrivere, o "palesarti" come si usa dire in alcune land di gioco, dandosi quindi il tempo di comprendere le logiche del luogo, in SL questo non è possibile, il corpo del tuo avatar ti rende visibile e non solo, essendo questo mondo basato essenzialmente sulle relazioni interpersonali anche il newbie, il novellino, verrà coinvolto con una certa rapidità, seppur spesso accada di essere snobbati al di fuori delle isole di orientamento. Ecco perché dotarsi di un avatar che sia "allettante" è ritenuto così importante, avere e soprattutto mostrare di avere, sono dei requisiti importanti, e fare shopping è una delle attività preferite dai residenti, oltre alla creazione di oggetti e alle attività legate al sesso. Questo è uno dei motivi per cui intorno al fenomeno Second Life sta fiorendo un mercato tutt'altro che finto. Sono in molti quelli che investono un capitale iniziale per dare il via a transazioni monetarie da linden in dollari. Così come sono ormai tante le aziende che scelgono questo spazio come terreno fertile per le proprie iniziative o semplicemente come vetrina.

Ma qual è il rapporto che i residenti intrattengono con il proprio avatar? Non considerando più l'aspetto funzionale, quello che mi interessava cogliere era se il discorso del mascheramento, dell'anonimato, di cui tanto si parla quando si affron-

¹⁵⁵ D'Ottavi, A., *Second Life*, <http://www.scribd.com/doc/7694/I-fondamenti-di-Second-Life>

tavano discorsi sulla nascita di relazioni nel web, costituisca ancora un elemento forte. In realtà dalle testimonianze apprese durante le mie conversazioni, ho potuto appurare che l'avatar permette qualcosa di più che il semplice mascheramento, permette di svelarsi in una situazione di sicurezza, come si può vedere leggendo alcune delle risposte che in modo chiaro sintetizzando un pensiero condiviso:

In RL ci sono maschere e impedimenti morali e pratici, in SL si è liberi di essere ciò che ci si sente.

O ancora, riferendosi alla qualità dei rapporti tra avatar e alle esperienze all'interno di Second life:

Sono particolari, per quanto mi riguarda incentrati su una maggiore sincerità (dico subito ciò che sono) e coinvolgimento.

In RL sono uomo ed ho la maschera da uomo, in SL sono ciò che mi sento dentro.

In second life si è più liberi e più pronti a vivere le esperienze rispetto ai timori della RL.

Tutti hanno un'opportunità (a prescindere dal tuo aspetto/livello economico/età/handicap/... in RL), tutti sono più propensi a conoscere gente nuova (rispetto che in RL).

Ecco quindi che ciò che viene evidenziato è la possibilità, percepita direttamente dagli utenti, di poter vivere in un conteso di maggior sincerità, dove i pregiudizi sono sentiti con minor forza.

L'avatar è dunque assimilabile ad una maschera, in quanto cela le fattezze dell'utente, ma paradossalmente essa svela la parte di sé ritenuta più veritiera, probabilmente all'inizio questa sensazione è dettata dal minore senso di responsabilità che si percepisce nei confronti di quelli che sono perfetti sconosciuti in un mondo da cui si può fuggire senza troppi problemi, ma con il passare del tempo, se si sceglie di restare, instaurandosi dei rapporti solidi, intraprendendo magari un'attività, allora la reputazione dell'avatar sarà un fattore di non poco conto, così come il senso di reciprocità e fiducia che si costruisce con gli altri, l'avatar acquisisce una rispettabilità da mantenere intatta. Una delle conseguenze di ciò è la percezione di

un maggior senso di responsabilità nei confronti degli altri residenti e della realtà stessa che si abita, questo tuttavia non comporta una diminuzione del senso di libertà, come viene ribadito anche da avatar di vecchia data

Dietro ad ogni Avatar c'è una persona vera con sentimenti veri, questo aumenta enormemente il coinvolgimento emotivo, non si tratta più di un gioco, ma è molto di più.

Il coinvolgimento emotivo in particolar modo, rappresenta un dettaglio di una certa rilevanza, non è una possibilità così remota infatti quella di instaurare una relazione sentimentale, che inizia in Second Life ma poi viene proseguita fuori dallo spazio sintetico. In un ambito come questo, un tale fenomeno capita con una frequenza ancora maggiore rispetto alle land ludiche, proprio perchè manca un ruolo da interpretare, o meglio se ne interpreta uno ma non prestabilito, quindi solitamente i rapporti interpersonali che si costruiscono si basano su un maggior livello di sincerità e trasparenza rispetto ad un MMORPG dove, dovendo seguire una narrazione e una contestualizzazione tematica, molto probabilmente si tenderà a restare maggiormente celati dietro un ruolo prestabilito e legato alla trama di gioco, seppur esistano momenti di unione tra i due piani, come ad esempio i raduni e gli altri strumenti di comunicazione paralleli a quelli previsti dal gioco.

Un'evoluzione tecnologica che sta interessando i mondi sintetici, in particolar modo quelli sociali come Second Life, è stata diffusione della filosofia open source, evento che avrà delle conseguenze importanti soprattutto per quanto riguarda il rapporto tra l'avatar, l'utente e il concetto stesso di identità evanescente, o fluida, che solitamente viene attribuita loro.

Nel 2007 presso la Linden Lab si era iniziato a parlare del rilascio del codice sorgente di Second Life Viewer, il client tramite cui si accede al mondo di SL, sotto una licenza GNU GPL¹⁵⁶, rilascio avvenuto effettivamente nel gennaio dello stesso 2007. In questa maniera ognuno si è guadagnato la possibilità di visionare e modificare il codice base del software, chiaramente nel rispetto dei termini previsti dalla GPL: da avatar consumatori ci si trasforma in cittadini sintetici, potendo

¹⁵⁶ Licenza Pubblica Generica GNU, per approfondimenti: Sistema operativo GNU, <http://www.gnu.org/licenses/licenses.it.html>

non solo acquistare oggetti ma intervenire in modo profondo nelle trasformazioni del proprio spazio.

Questo avvenimento ha segnato l'inizio di una vera e propria trasformazione indirizzata verso un allargamento dell'esperienza dei mondi sintetici, garantendo un'accessibilità da un maggior numero di piattaforme e prospettandone l'interoperabilità. Un'altra possibilità, quest'ultima, a mio avviso di grande interesse, che permetterebbe la possibilità di effettuare passaggi e transazioni economiche da un mondo all'altro, il che darebbe loro un valore maggiore, proprio perchè oltre i confini del mondo Linden.

Dotando i residenti della possibilità di partecipare alla costruzione dell'universo Second Life intervenendo direttamente sul codice sorgente, si accresce ulteriormente il valore degli oggetti e di tutte le creazioni degli avatar, che diventano anche interscambiabili con quelli di altri mondi. Successivamente, di fronte al successo di metamondi come *OpenSimulator*, Piattaforma Applicativa Open Source che può essere usata per creare un ambiente interattivo in 3D, la Linden Lab ha assunto un atteggiamento ancora più collaborativo, visto che tramite il rilascio del codice sorgente, sarà possibile connettere tra loro mondi diversi e far passare il proprio avatar dall'uno all'altro.

Per accedere ad esempio alla grid Open Sim, non serve creare un avatar ed iniziare una vita dal principio, ma è possibile accedere a questo mondo 3D con la propria identità di Second Life, chiaramente dopo aver installato e configurato il simulatore¹⁵⁷.

Le implicazioni mi sembrano evidenti, questo permetterà il passaggio attraverso più mondi interconnessi tra loro, veri e propri viaggi che si intraprendono mantenendo immutata la propria identità sintetica e tutto ciò che si porta dietro in termini di competenze, reputazione e ricchezza. Il processo di identificazione con il proprio avatar sarà ancora più forte, esso sarà percepito sempre meno come una maschera per nascondersi e sempre più come uno status, aggiuntivo rispetto a quelli tradizionali, con un nuovo set di ruoli da interpretare nella quotidianità sin-

¹⁵⁷ OpenSimItalian – OpenSim, <http://opensimulator.org/wiki/OpenSimItalian>

tetica che si integra a quella analogica, ruoli che si differenzieranno in base allo spazio di riferimento, nuovo palcoscenico che si aggiunge ai preesistenti.

3.3 Prima, seconda o terza vita?

La prima domanda che emerge già poco tempo dopo la permanenza in questo mondo, e dopo le considerazioni fatte fino a questo momento, è: ma si può parlare davvero di una seconda vita? Uno degli elementi messi in evidenza dallo stesso Rheingold in alcune interviste, è che Second Life offre la possibilità di sperimentare diverse rappresentazioni del sé, ma lungi dall'essere una seconda vita.

Ed in effetti, se la complessità di questa nuova forma di realtà rende difficile una sua chiara definizione, allo stesso tempo non posso non concordare con il ritenere che di "Second" questo spazio ha poco, o meglio, dopo aver passato molto tempo sia in questo mondo che in altri di stampo prettamente ludico, penso di poter affermare che Second Life sia un elemento che fa parte di quell'ambito di realtà fisicamente tangibile, di cui rappresenta un altro frame, una cornice che permette di inquadrare una nuova tipologia di esperienze. Una delle prime domande che ho posto ai residenti che incontravo durante le mie passeggiate, è stata di definire Second life, le risposte per quanto varie nella forma, erano in ogni caso assimilabili tra loro nei contenuti: per alcuni SL rappresenta un gioco, anche se poi indagando ancora più a fondo è stato chiarito come, la componente ludica di Second life, non fosse percepita nel modo più tradizionale del termine, affiancando cioè il mondo persistente della Linden ai videogiochi on line classici, quanto piuttosto allo svago, ad un modo diverso per trascorrere il tempo libero, facendo nuovi incontri, sperimentando differenti rappresentazioni di sé e partecipando ad eventi a volte anche bizzarri

SL per me è un grande playground, dove come nella RL, ci si può dedicare ad attività di socializzazione, feste, ecc...

SL è piattaforma ludico sociale, le attività più diffuse: per me building per tutti ballare e chiacchierare

Il gioco inteso in senso tradizionale, mi riferisco al GDR (gioco di ruolo), è presente in SL ma in isole o spazi ben precisi, dove vigono regole particolari adeguate alla particolari tipologie di giochi, che possono andare dal fantasy all'horror.

Per altri avatar lo scivolamento dalla dimensione analogica a quella sintetica e viceversa, rappresenta un fenomeno molto più evidente, in particolar modo quando va a toccare la dimensione lavorativa, ad esempio una ragazza, il cui avatar (Micalita) è piuttosto noto tra la popolazione italiana, proprio perché molto presente e attiva, mi ha spiegato come la sua occupazione su Second Life corrisponda esattamente a quella nella vita off line

(*su SL*) Ci lavoro e faccio Social Network. Il mio è un lavoro real che si interfaccia su questa piattaforma virtuale

Oppure alcuni studioso di applicazioni particolari come il caso di un altro avatar, (JAntonello)

Io lavoro nel campo della ricerca sul cervello applicata su robot umanoidi e sono un informatico

Così come avviene per altre persone, per cui SL rappresenta un lavoro retribuito unicamente in RL (senza ricevere quindi un compenso in Linden), penso al caso degli avatar creati da istituzioni, come l'Università di Torino, che vengono animati, a seconda delle ore del giorno, da studenti part time che hanno il compito di dare informazioni sulle attività del campus universitario di Second Life, in questo caso l'avatar rappresenta un vero e proprio contenitore vuoto, riempito dietro compenso da soggetti diversi. O ancora, all'iniziativa intrapresa dalla società olandese Randstad, multinazionale leader nel settore della ricerca delle risorse umane, che come molte altre ha aperto una filiale proprio nel mondo 3D, ma quest'azienda offre una serie di offerte di lavoro virtuale, ma con una remunerazione in denaro "reale".

Ecco quindi che sarebbe più utile considerare questo spazio sintetico, come una nuova possibilità piuttosto che una seconda vita. Un aspetto questo evidenziato ancora una volta da Micalita, nel momento in cui l'attenzione si sposta sul discorso delle competenze che un avatar acquisisce. SL è percepito come uno spazio dove poter, non solo acquisire delle capacità che potrebbero risultare utili anche nella Real Life, come ad esempio imparare ad utilizzare il particolare codice di

programmazione oppure ad usare programmi di grafica durante la creazione di oggetti, ma anche dove quelle che si possiedono possono essere messe in pratica, dimostrando il proprio valore, con molta più semplicità rispetto alla Real Life.

La mia esperienza finora mi ha dimostrato che Second Life, come pure il web, sono due ambienti meritocratici. Non so quanto durerà, ma qui, se vali, hai la possibilità di farti notare per le tue vere capacità.

All'interno di questo spazio sintetico, quindi, non soltanto viene premiata l'iniziativa, in quanto chi è in grado di "fare" può trovare con maggiore facilità il proprio spazio, ma queste competenze vengono riconosciute e addirittura è possibile parlare di vera e propria tecnocrazia, visto che chi padroneggia la tecnologia è considerato quasi una divinità

Credo che in SL ci sia una gerarchia sociale, ma non necessariamente lineare, e non è neanche legata all'età anagrafica. [...] In generale, molti residenti pensano che i creatori di contenuti avessero delle skill arcane, che mancano al consumatore medio. [...] Finiamo per essere visti come un'élite perché abbiamo la capacità di modellare letteralmente il mondo¹⁵⁸.

Ancora una volta emerge un terzo livello, nato dal continuo interscambio tra prima e seconda vita: le competenze possedute nella prima vita servono ad ottenere riconoscimenti nella seconda e magari vantaggi nell'una e nell'altra.

Lo spessore di questo discorso aumenta ulteriormente se lo sguardo si sposta dall'avatar alle istituzioni e alle società che hanno deciso di investire del capitale reale, per acquistare spazi su Second Life in cui trasferire in tutto o in parte la propria attività. Solo per fare alcuni nomi, Adidas, Nike e Reebok non mancano di far trovare propri negozi, veri e propri "in-world store" all'interno di questo universo di bit, in cui vendono sia oggetti virtuali, che arricchiscono il corredo degli avatar più alla moda, sia oggetti reali, che invece vengono recapitati a casa dell'acquirente. Stessa storia per la Dell, che permette agli avatar di assemblare il proprio PC che poi, pagato tramite carta di credito e moneta reale, verrà spedito a casa (prima

¹⁵⁸ Gerosa, M., op. cit., p. 88. Le parole sono la diretta testimonianza dell'avatar Camerine Omega.

casa). I saloni automobilistici ormai si contendono la vetrina Second Life per presentare le proprie produzioni, la Nissan, la Mercedes e in ultimo la Renault.

Renault Italia in particolare, con la consulenza di Nework.2006 e il supporto tecnico di VIP (Virtual Italian Parks), ha realizzato uno showroom virtuale in modo da permettere agli utenti di conoscere meglio la nuova Twingo, ma anche di scegliere la versione preferita e di personalizzarla, esattamente come nelle concessionarie reali.

Tutto ciò rende evidente quanto anche gli avatar non solo producano, ma ricevano forme simboliche mediate, è quindi interessante notare come anche il sistema di mezzi di comunicazione si sia imposto all'interno di Second Life, e non a caso la Reuters, una tra le più autorevoli agenzie di stampa, è stata tra le prime ad aprire una redazione su SL, pubblicando testi, foto, video, dalla Real Life per i residenti, e contemporaneamente gestendo il sistema di informazioni dal mondo sintetico verso il mondo analogico.

L'elemento più significativo è, a questo punto, proprio il duplice rapporto che i mezzi di comunicazione intrattengono con questo particolare mondo, oltre infatti a rappresentare un ponte tra i due contesti, l'aspetto che merita qualche considerazione in più, è la nascita e lo sviluppo di un sistema mediatico completamente interno. Oltre alla presenza di innumerevoli blog e forum che si occupano di quanto avviene nel metamondo, sono nati veri e propri telegiornali, senza alcun corrispettivo nel mondo analogico, che con i loro servizi giornalistici narrano gli eventi più eclatanti avvenuti in Second Life per gli stessi residenti, garantendo un avvicinamento dei due mondi sia per lo scambio di notizie, sia per il fatto di creare anche su SL uno pseudo-ambiente tramite cui gli avatar fanno esperienza della realtà sintetica.

Oltre all'informazione, nel mondo sintetico della linden sono state riproposte anche trasmissioni di successo della Real Life, è stato così *L'Isola dei Famosi* per il quale è stato effettuato, nel 2007, un vero e proprio casting di avatar, i quali si sono messi in gara garantendo una presenza costante. I concorrenti sono stati dunque collegati a Internet 24 ore al giorno per tutta la loro permanenza nel reality abitando un'isola deserta che ricalca quella reale. Per poter seguire gli avvenimenti

sull'isola di SL, bastava collegarsi al sito dove sono stati visibili in streaming le immagini in diretta riprese dagli operatori, anche loro attraverso i loro avatar, che hanno seguito i concorrenti 24 ore su 24.

Le immagini delle telecamere erano visibili anche in Second Life sui grandi schermi appositamente allestiti nelle isole italiane che collaborano al progetto. Come nel programma televisivo, anche la versione virtuale dell'isola dei famosi ha avuto il suo prime serale, durante il quale assistere alla *nominations* dirette da una presentatrice e le fantomatiche eliminazioni sono avvenute in base al giudizio insindacabile del pubblico di internet e degli abitanti di SL, espresso tramite voto nelle isole italiane che hanno collaborato al virtual reality. Il progetto è stato frutto di una sinergia RaiDue-Magnolia-Rainet, che ha aperto un proprio ufficio nella land, proponendosi di studiare le possibili dinamiche sociali del mondo virtuale¹⁵⁹. L'importanza ormai assunta per milioni di persone da parte di questo mondo sintetico, risulta chiara se pensiamo non solo a tutti questi eventi che si svolgono qui cui prendere parte in modo attivo, ma anche alle varie forme di espressioni artistiche frutto della fantasia e delle abilità dei residenti.

Proprio l'attività di creazione, porta a fare alcune considerazioni sul concetto di arte in SL. In verità per quanto riguarda le produzioni artistiche bisogna fare un passo indietro, infatti un primo segnale che lasciava cogliere i continui scambi tra il mondo dell'arte e il contesto digitale, proviene dai videogiochi classici che varcano le porte di musei e gallerie d'arte sconfinando in un settore che per molto tempo era rimasto lontano dalla rivoluzione digitale¹⁶⁰.

Il videogioco viene considerato, da un artista come Miltos Manetas¹⁶¹, il luogo in cui si fondono linguaggi e stili differenti, dove si uniscono spazi digitale e analogici. Recuperando il contatto con la materia, persa nel processo di digitalizzazione delle immagini, Manetas crea un connubio tra una forma d'arte tradizionale (la pittura) e le nuove tecnologie cristallizzando sulle tele le schermate di Super Ma-

¹⁵⁹ Isola dei Famosi 2007- in Second Life,

http://www.isolasl.rai.it/R2_HPprogramma/0,,1067113,00.html

¹⁶⁰ Per approfondimenti Cfr. Bittanti, M., *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Edizioni Unicopli, Milano, 2002.

¹⁶¹ Nato in Grecia, Miltos Manetas ha frequentato l'Accademia di Belle Arti di Brera a Milano, biografia on line: <http://www.manetas.com/>

rio o ancora, affascinato dall'idea di protesi, di collegamento e della pervasività dei videogiochi nella quotidianità, ritrae cavi di connessione e videogiocatori intenti nella propria attività ludica.

Un altro artista che utilizza la metafora del videogioco per le sue opere è Enrico Mitrovich¹⁶², che ha focalizzato il suo pensiero su oggetti, giochi e procedure obsolete, dove però il termine obsoleto non va confuso con vecchio: l'obsolescenza per Mitrovich è lo spazio di ciò che è contemporaneo, ma già superato e abbandonato. Al centro della sua riflessione artistica troviamo quindi il rapporto visivo con le immagini di programmi o videogiochi, deformate dalla memoria.

Tornando a Second Life, come ho già detto, una delle attività cui i residenti dedicano il proprio tempo è la creazione di oggetti, «i residenti spendono un quarto del loro tempo on line in attività di creazione di oggetti e strutture. La trasformazione del materiale grezzo (“primitivies”) in artefatti richiede un considerevole investimento temporale, tecnico e creativo»¹⁶³, se alcune di queste creazioni sono oggetti per abbellire il proprio avatar, in pratica di uso comune nella seconda vita, altri invece assurgono al livello di opere d'arte. Potremmo quasi affermare che in Second Life l'arte è ovunque e in nessun luogo, infatti se ogni oggetto su cui posiamo lo sguardo è frutto di una creazione personale, allo stesso tempo, considerando che l'opera d'arte per essere ritenuta tale deve possedere un'*aura* che la renda unica e irripetibile, separata dalla vita immediata e quindi non identificabile con gli accessori necessari¹⁶⁴, allora diventa più complesso identificare l'arte in SL.

Le produzioni di Second Life possono, in quest'ottica, essere annoverate tra le nuove espressioni della cultura di massa che si amplifica con i nuovi mezzi digitali, ma allo stesso tempo, se ripensiamo alla distinzione tra prima, seconda e terza vita, allora vediamo che anche questi prodotti assumono dei significati diversi in base al punto di vista: se un oggetto creato all'interno di Second Life, rappresenta qualcosa di accessorio e inserito in una “seconda” quotidianità, questo non lo sarà nella prima vita, e nel punto di contatto delle due, quindi in quell'intreccio dialettico tra i due piani, esso potrà essere considerato una nuova espressione artistica.

¹⁶² Enrico Mitrovich - Obsolescence of Graphical User Interface, <http://galleria.clab.it/>

¹⁶³ Bittanti, M., nell'Introduzione a Gerosa, M., op. cit., p. 8.

¹⁶⁴ Per approfondimenti cfr. Benjamin, W., 1966, Simmel, G., 2006.

Questo mondo quindi, come appare sempre più evidente, lungi dall'essere finto o quanto meno percepito come tale da coloro che al suo interno trascorrono gran parte della propria giornata. Queste persone percepiscono questo spazio come consistente e lo dimostra il fatto che scelgono proprio Second Life come luogo per portare avanti anche le proprie proteste, penso ad esempio ai lavoratori della IBM che lo scorso anno hanno portato avanti in più di trenta paesi, una vera e propria protesta tramite computer per mostrare solidarietà nei confronti dei lavoratori IBM italiani in sciopero.

Sempre restando sul fronte del lavoro, mi sono imbattuta nel primo centro per l'impiego in uno spazio sintetico, realizzato dalla Provincia di Roma, che con la propria Isola del Lavoro, cerca di aumentare le possibilità di contatto tra aziende, amministrazioni, enti e cittadini. All'interno dell'Isola è stato realizzato, appunto, un Centro per l'Impiego, che può essere visitato per ottenere informazioni e cercare notizie sui servizi offerti nel mondo reale, per lasciare il proprio curriculum, per consultare le offerte di lavoro delle aziende che cercano personale tramite i vari CPI e per partecipare a focus group e seminari, così come le aziende possono lasciare le proprie informazioni circa le figure maggiormente ricercate, oppure le offerte disponibili.

Un ultimo e non trascurabile elemento, introdotto dai mondi sintetici ma amplificato ultimamente proprio in seguito alla paventata possibilità dell'inter-operabilità tra i mondi, è una sorta di contro esodo degli avatar. In pratica se nella visione tradizionale gli avatar rappresentano noi in altri spazi, con le evoluzioni tecnologiche, innanzitutto questa adesione si farà più forte, penso ad esempio a tutte le possibilità di dotare il nostro alter ego di un aspetto sempre più simile al nostro, e poi riducendosi lo spazio di gioco, in alcuni settori, ci si rapporterà all'avatar per avere però informazioni su di noi nella cosiddetta Real Life, è il caso ad esempio degli ospedali, come quello di Modena che ha aperto un presidio medico su Second Life e dove, alcuni medici, sono rintracciabili e a disposizione dei pazienti per domande e chiarimenti, nonché per fornire informazioni soprattutto sulla prevenzione attraverso il suo *counselling* oncologico¹⁶⁵.

¹⁶⁵ Politecnico di Modena,

<http://www.policlinico.mo.it/pubblicazioniimedia/comunicatistampa/2008/conferenzastam->

Le implicazioni sono notevoli se si pensa che un avatar potrà rivolgersi ad un avatar medico per problematiche dell'utente, e queste aumenteranno se dovesse andare a buon fine un software per la visualizzazione presentato dalla IBM, denominato *Anatomic and Symbolic Mapper Engine (ASME)*¹⁶⁶, il quale permetterebbe ai medici di interagire con i dati clinici dei propri pazienti tramite un avatar tridimensionale. Tramite un clic del mouse sull'avatar del corpo umano, il medico avrebbe la possibilità di vedere tutte le informazioni cliniche del proprio paziente. Ecco quindi che ancora una volta, limitarsi a definire uno spazio sintetico come un luogo effimero e privo di conseguenze in quella realtà ritenuta dominante perchè materiale, rappresenta un punto di vista non soltanto riduttivo, ma ormai inadeguato a comprendere quella sovrapposizione tra diversi frames, una sovrapposizione che garantisce un continuo interscambio e creazione di eventi ed esperienze nuove.

pa27032008.asp

¹⁶⁶ IBM Notizie, *Un avatar tridimensionale aiuta i medici a visualizzare le cartelle dei pazienti*, <http://www.ibm.com/news/it/it/2007/09/260.html>

CONCLUSIONI

È di pochissimo tempo fa la notizia che una coppia di persone ha iniziato le pratiche per la propria separazione. Fin qui niente di straordinario, ma il discorso assume un tono diverso se si considera che le persone in questione erano sposate sia nella cosiddetta Real Life che in Second Life. Ancora una volta mi si potrebbe obiettare che oggi, vista la diffusione dei mezzi di comunicazione digitali e le possibilità di interazione che offrono, neanche questa notizia ha un che di sensazionale. Di particolare questo avvenimento ha però il fatto che il divorzio è stato causato da un tradimento dell'avatar uomo con un altro avatar.

La donna, insospettita dagli strani comportamenti del marito, ha deciso di pagare un investigatore privato su Second Life per far seguire il suo avatar che, una volta scoperto, non ha negato di avere una relazione (unicamente su Second Life) con una donna. Questa notizia ha determinato la fine del matrimonio, in Real.

Ora, l'elemento significativo di questo avvenimento, andando oltre la vicenda in sé, sta proprio nel fatto che rende palese quanto, tra quelli che sono considerati dei mondi distanti, di cui uno – il Real – viene considerato vero mentre l'altro – quello sintetico – viene definito virtuale, con un'accezione del termine che lo indica come falso, si crei un continuo rapporto di interscambio che nega, di conseguenza, una tale visione. Ciò che, in conclusione, il mio lavoro ha cercato di dimostrare è proprio la necessità, di fronte ad un tale stato di cose, di andare oltre le considerazioni piuttosto riduttive in cui spesso capita di imbattersi, cercando di focalizzare l'attenzione non unicamente sugli aspetti tecnologici, ma in particolare sullo scambio dialettico e costante che avviene tra due frames che, più spesso di quanto

non si pensi, si sovrappongono. L'intento è stato, dunque, di portare un chiarimento privo di quei toni sensazionalisti di stampo giornalistico che ancora caratterizzano la letteratura presente in materia, che sebbene non sia esigua resta, il più delle volte, ancora troppo ancorata alla superficie di un mondo che ormai esiste già da tempo. È importante a mio avviso fornire una cornice interpretativa di un fenomeno culturale innovativo come Second Life, indagando le sue implicazioni più immediate e ponendo le basi anche per analisi future sui possibili risvolti socio-culturali.

Quello che ho cercato di dimostrare è che, se tutti i mezzi di comunicazione hanno fornito nel tempo uno filtro attraverso cui fare esperienza della realtà, anche gli attuali mezzi digitali svolgono questo compito e i mondi sintetici non vanno considerati come una realtà altra, lontana ed insignificante. Integrandosi nel sistema mediatico preesistente, questi hanno fatto in modo che la cultura schermica, imposta dalla televisione ed amplificatasi con i computer, subisse un'evoluzione trasformando quei filtri percettivi rappresentati appunto dallo schermo, in una membrana porosa in grado di lasciar passare elementi da una dimensione all'altra.

In questo modo i mondi possibili, accessibili fino a qualche anno fa soltanto con la fantasia, ora sono diventati sperimentabili tramite gli avatar.

Proprio questi ultimi, che inizialmente potevano essere considerati liberi dalle catene di un corpo, oggi cominciano a subire il peso della nuova identità sintetica, la quale proprio grazie alla diffusione delle attività a cavallo tra le varie dimensioni esistenti, lungi dall'essere così fluida come sono è stata fino ad ora considerata. Un gran numero di persone, condivide un ambiente dotato di proprie coordinate spazio-tempo, in tale situazione essi vivono uno scambio reciproco di significati, creando un *Noi*, instaurando quella che Alfred Schutz definì *relazione sociale ambientale*¹⁶⁷, e tramite la comunicazione costruiscono un universo fatto di simboli condivisi, di regole e istituzioni, dotandosi di uno strumento in cui collocare le esperienze che lì avvengono, le quali sono considerate reali quanto quelle avute in contesti diversi.

¹⁶⁷ Cfr. A. Schutz, 1974, A. Schutz, 1979.

Questo fenomeno vede la propria complessità crescere laddove consideriamo uno degli elementi più significativi di questa tecnologia, ovvero la possibilità che tutti questi mondi, una volta liberato il codice sorgente, possano venire tra loro collegati garantendo così la possibilità, a ciascun avatar, di spostarsi da uno all'altro spazio mantenendo immutata la propria identità sintetica. L'avatar fino ad ora considerato un involucro libero dalle catene imposte dalla materialità, finirà per assumere una nuova consistenza, recuperando una propria corporeità a cui va aggiunto il bagaglio di esperienze, di competenze e la reputazione che si porterà dietro.

Ma non soltanto gli avatar si trovano a vivere uno stesso spazio e gli eventi che si svolgono al suo interno, sempre più spesso vedono coincidere le attività prima separate e proprie di due mondi diversi, ecco quindi che anche l'identità sintetica, liberamente modellata, diventa stabile e in più trasportabile attraverso il cyberspazio, attraverso tutti i mondi collegati tra loro.

In pratica molte delle cose che per le persone hanno importanza, adesso avvengono in luoghi che non coincidono con l'idea tradizionale di mondo della natura, se gli interessi restano gli stessi, l'ambiente in cui vengono perseguiti non si limita al solo contesto analogico.

Le azioni che gli avatar compiono negli spazi sintetici, hanno ormai conseguenze sempre più evidenti in quella realtà considerata tradizionalmente considerata "vera" perché materialmente tangibile, comportando inevitabilmente all'insorgere di quesiti circa la legittimità di questi nuovi contesti. È possibile affermare che le caratteristiche principali di questi spazi sono proprio la loro modellabilità da parte dei residenti e la possibilità che hanno di creare un flusso di influenze verso l'esterno.

Cosa è vero e cosa è falso quindi? È ancora possibile definire uno spazio generato dal computer, in cui esseri umani concordano su quanto hanno visto e su quanto avvenuto, uno spazio che esiste a prescindere dalla presenza dei singoli e che quindi è permanente, come un luogo falso?

La mia risposta è che non sia più possibile portare avanti un tale ragionamento, non esiste nulla di irreale e falso nella quotidianità dello schermo, né è più possi-

bile cogliere in modo così netto un confine tra quelle che, per pura comodità descrittiva, definisco prima e seconda vita, in quanto tra questi due piani si genera una sovrapposizione e un costante scambio di significati che da origine a qualcosa di nuovo, un terzo livello, che tuttavia non rappresenta la semplice fusione di due spazi ma un complesso costruito conseguenza della loro costante interazione.

Riprendendo le parole di Edward Castronova «colloca un gruppo di persone in un luogo insolito e le vedrai seguire le loro naturali inclinazioni, dedicandosi ai loro naturali obiettivi. I risultati saranno contemporaneamente strani e familiari, e si propagheranno verso l'esterno»¹⁶⁸

¹⁶⁸ Castronova, E., op. cit., p. 12.

RINGRAZIAMENTI

Sebbene sia difficile condensarlo in poche righe, giunta al termine di questo lungo percorso, voglio ricordare e ringraziare tutti coloro che mi sono stati vicini.

Ringrazio innanzitutto il Prof. Gianfranco Pecchinenda, che con pazienza mi ha seguita e supportata e il Prof. Enrico Rebeggiani, i cui consigli sono stati fondamentali. Entrambi hanno rappresentato due preziose guide per me.

Un ringraziamento lo rivolgo a tutti i colleghi, amici con cui ho condiviso gioie e sacrifici, in particolar modo un pensiero lo rivolgo a Giorgia Sommonte, con la quale ho iniziato e concluso questo mio cammino e che per me ha rappresentato un appoggio costante, e a Luca Bifulco, con cui ho avuto delle conversazioni illuminanti per la mia ricerca.

Altrettanta stima e affetto rivolgo a tutti coloro che anche soltanto con una parola, mi hanno consigliata e confortata.

In ultimo, ma non certo per importanza, un grazie va ai miei genitori e a Luca, che mi hanno dato tutto il loro sostegno, permettendomi di arrivare fin qui.

BIBLIOGRAFIA

- AA. VV., *Second Life, la guida ufficiale*, Gruppo Editoriale L'Espresso, Roma, 2007.
- Abruzzese, A., Borrelli, D., *L'industria culturale. Trecce e immagini di un privilegio*, Carocci, Roma, 2000.
- Assmann, J., *La memoria culturale*, Einaudi, Torino, 2001.
- Augé, M., *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Elèuthera, Milano, 1993.
- Bagnasco, A., *Tracce di comunità. Temi derivati da un concetto ingombrante*, Il Mulino, Bologna, 1999.
- Bauman, Z., *Voglia di comunità*, Laterza, Roma - Bari, 2001.
- Baym, N., *Il posto delle comunità online nella vita off line*, in *Rassegna italiana di Sociologia* n°1/2002.
- Benjamin, W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino, 1966.
- Berger, P. L., Luckmann T., *La realtà come costruzione sociale*, Il Mulino, Bologna, 1969.
- Bittanti, M., *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogioicare*, Edizioni Unicopli, Milano, 2002.
- Boccia Artieri, G., *Comunicazione, rete e virtualità: forme emergenti del sociale*, in Boccia Artieri e Mazzoli (a cura di), *Tracce nella rete. Le trame del moderno fra sistema sociale ed organizzazione*, Franco Angeli, Milano, 2000.

- Bolter D. J., Grusin R., *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini Editore, Milano, 2003
- Bonaiuto, M. (a cura di), *Conversazioni virtuali. Come le nuove tecnologie cambiano il nostro modo di comunicare con gli altri*, Guerini e Associati, Milano, 2002.
- Breton, P., *L'utopia della comunicazione. Il mito del "villaggio planetario"*, Utet, Torino, 1995.
- Briggs, A., Burke, P., *Storia sociale dei media. Da Gutenberg a Internet*, Il Mulino, Bologna, 2002.
- Caramaschi, G., *I confini della comunicazione. Discorsi, immagini, pratiche nella società dell'informazione*, Clueb, Bologna, 2008.
- Carlini, F., *Lo stile web. Parole e immagini nella comunicazione di rete*, Einaudi, Torino, 1999.
- Castells, M., *Galassia Internet*, Feltrinelli, Milano, 2002.
- Castells, M., *La nascita della società in rete*, Università Bocconi Editore, Milano, 2002.
- Castronova, E., *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, University of Chicago Press, 2005.
- Cavicchia Scalamonti, A., Pecchinenda, G., *Il foglio e lo schermo. Materiali di sociologia della comunicazione*, Ipermedium Libri, Napoli, 2004.
- Cavicchia Scalamonti, A., Pecchinenda, G., *Sociologia della comunicazione. Media e processi culturali*, Ipermedium libri, 2001.
- Chiarvesio, A., Lemmi, L., *Personal media. Dalla comunicazione di massa alla comunicazione in rete*, Guerini e Associati, Milano, 1996.
- Ciofi, R., Graziano, D., *Giochi pericolosi? Perché i giovani passano ore tra videogiochi online e comunità virtuali*, Franco Angeli, Milano, 2003.
- Ciotti, F., Roncaglia, G., *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Laterza, Roma – Bari, 2000.
- Davis, E., *Techgnosis. Miti, magia, misticismo nell'era dell'informazione*, Ipermedium libri, Napoli, 2001.

- De Kerckhove D., Tursi A. (a cura di), *Dopo la democrazia? Il potere e la sfera pubblica nell'epoca delle reti*, Apogeo, Milano, 2006.
- Debray, R., *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Il Castoro, Milano, 1999.
- Dell'aquila, P., *Tribù telematiche. Tecnosocialità e associazioni virtuali*, Guaraldi, Rimini, 1999.
- Durkheim, E., *La divisione del lavoro sociale*, Ed. Comunità, Milano, 1962.
- Elias, N., *Teoria dei simboli*, Il Mulino, Bologna, 1998.
- Ferri, P., Carbone, P., *Le comunità virtuali*, Mimesis, Milano, 1999.
- Ferri, P., *La rivoluzione digitale. Comunità individuo e testo nell'era di Internet*, Mimesis, Milano, 1999.
- Flichy, P., *Storia della comunicazione moderna. Sfera pubblica e dimensione privata*, Baskerville, Bologna, 1994.
- Galimberti, C., Riva, G., *La comunicazione virtuale. Dal computer alle reti telematiche: nuove forme di interazione sociale*, Guerrini e Associati, Milano, 1997.
- Gallino, L., *Dizionario di sociologia*, TEA, Milano, 2000.
- Garfinkel, H., *La fiducia*, Armando, Roma 2004.
- Gauchet, M., *Il disincanto del mondo. Una storia politica della religione*, Einaudi, Torino, 1992.
- Gerosa M., *Second Life*, Meltemi, 2007.
- Gerosa, M., Pfeffer, A., *Mondi virtuali*, Castelvecchi, Roma, 2006.
- Giddens, A., *identità e società moderna*, Ipermedium libri, Napoli, 1999.
- Giddens, A., *Le conseguenze della modernità. Fiducia e rischio, sicurezza e pericolo*, Il Mulino, Bologna, 1994.
- Goffman, E., *Frame analysis*, Armando, Roma, 2001.
- Goffman, E., *La vita quotidiana come rappresentazione*, Il Mulino, Bologna, 1969.
- Goffman, E., *Modelli d'interazione*, Il Mulino, Bologna, 1971.

- Goody, J., *Il potere della tradizione scritta*, Bollati Boringhieri, Torino, 2002.
- Habermas J., *Storia e critica dell'opinione pubblica*, Editori Laterza, Bari, 2006.
- Havelock, E. A., *Cultura orale e civiltà della scrittura: da Omero a Platone*, Roma-Bari, Laterza, 2006.
- Holmes, D. (a cura di), *Virtual Politics. Identity and Community in Cyberspace*, Sage, Thousand Oaks (CA), 1997.
- Jo Kim Ami, *Costruire Comunità Web*, Apogeo, Milano, 2000.
- Jones, S. (a cura di), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks, Sage, 1995.
- Jones, S. J. (a cura di), *Virtual Culture. Identity and Communication in Cybersociety*, Sage, Thousand Oaks (CA), 1997
- Laurel, B., *Computer as Theatre*, Addison-Wesley, New York, 1993.
- Lévy, P., *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano, 1999.
- Lévy, P., *Il virtuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1997
- Lévy, P., *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano, 1996.
- Lévy-Bruhl, L., *Soprannaturale e natura nella mentalità primitiva*, Newton Compton Editori, Roma, 1973.
- Lievrouw, L. A., Livingstone, S., (a cura di), *Capire i new media. Culture, comunicazione, innovazione tecnologica e istituzioni sociali*, Hoepli, Milano, 2007.
- Lippmann W., *L'Opinione Pubblica*, Donzelli Editore, Roma, 1995.
- Maffesoli M., *Il tempo delle tribù*, Armando Editore, Roma, 1988
- Maldonado, T., *Reale e virtuale*, Feltrinelli, Milano, 1992.
- Manovich, L., *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano, 2004.
- Mantovani G., *L'ambigua frontiera del virtuale*, Angeli, Milano, 1995.
- Mantovani, G., *Comunicazione e identità. Dalle situazioni quotidiane agli ambienti virtuali*, Il Mulino, Bologna, 1995.

- McLuhan, M., *Galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico*, Armando, Roma, 1976.
- McLuhan, M., *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1967.
- Mead, G. H., *Mente, sé e società*, Giunti, Firenze, 1966.
- Metitieri, F. & Maniero, G., *Incontri virtuali*, Apogeo, Milano, 1997.
- Meyrowitz, Y., *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna, 1993.
- Morcellini, M., Pizzaleo, A. G. (a cura di), *Net Sociology. Interazioni tra scienza sociali e internet*, Guerrini e Associati, Milano, 2002.
- Negroponte, N., *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano, 1996.
- Nisbet, R. A., *La tradizione sociologica*, La Nuova Italia, Firenze, 1987.
- Ortoleva, P., *Mass media. Nascita e industrializzazione*, Giunti, Firenze 1995.
- Paccagnella, L., *La comunicazione al computer*, Il Mulino, Bologna, 2000.
- Pasquali F., *Media. Tecnologie e discorsi sociali*, Carocci, Roma, 2003.
- Pecchinenda, G., *dell'identità*, Ipermedium libri, Napoli, 1999.
- Pecchinenda, G., *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell' 'homo game'*, Laterza, Roma-Bari, 2003.
- Pecchinenda, G., *Homunculus. Sociologia dell'identità e autonarrazione*, Liguori Editore, Napoli, 2008.
- Petrucciani, S., *Introduzione a Habermas*, Editori Laterza, 2000.
- Platone, *Opere*, vol. I, Laterza, Bari, 1967.
- Porter, D. (a cura di), *Internet Culture*, New York, Routledge, 1996.
- Rheingold, H., *Comunità virtuali. Parlare, incontrarsi, vivere nel ciber-spazio*, Sperling & Kupfer, Milano, 1993.
- Rheingold, H., *La realtà virtuale*, Baskerville, Bologna, 1993.
- Roversi, A., *Chat line*, Il Mulino, Bologna, 2001.
- Schutz, A., *La fenomenologia del mondo sociale*, Il Mulino, Bologna, 1974.
- Schutz, A., *Saggi Sociologici*, (a cura di) A. Izzo, UTET, Torino, 1979.

- Sennett, R., *Il declino dell'uomo pubblico: la società intimista*, Bompiani, Milano, 1982.
- Shields, R. (a cura di), *Cultures of Internet. Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, London, Sage, 1996.
- Simmel, G., *Estetica e Sociologia*, (a cura di) V. Mele, Armando, Roma, 2006.
- Simone, R., *La terza fase. Forme di sapere che stiamo perdendo*, Laterza, Roma-Bari, 2000.
- Smith, M.A., Kollock, P. (a cura di), *Communities in Cyberspace*, Routledge, London, 1999.
- Stone, A. R., *Desiderio e tecnologia. Il problema dell'identità nell'era di Internet*, Feltrinelli, Milano, 1997.
- Tolomelli M., *Sfera pubblica e comunicazioni di massa nel XX secolo*, Archetipo Libri, Bologna, 2006.
- Tönnies, F., *Comunità e società*, Ed. Comunità, Milano, 1963.
- Turkle, S., *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet*, Apogeo, Milano, 1997.
- Van Dijk, J., *Sociologia dei nuovi media*, Il Mulino, Bologna, 2002.
- Viscardi, R. (a cura di), *Teorie e tecniche dei nuovi media. I new media e le nuove industrie culturali*, Esselibri, Napoli, 2002.
- Weber, M., *Economia e Società*, vol. I, Edizioni di Comunità, Milano, 1961.
- Wunenburger, J.J., *L'uomo nell'era della televisione*, Ipermedium libri, Napoli, 2005.

WEBGRAFIA

- 2L Italia - Second Life Magazine, <http://www.2litaliaworld.it/>
- Benschop, A., *Virtual Communities. Networks of the future*, SocioSite: Peculiarities Of Cyberspace: Virtual Community, <http://www.sociosite.org/network.php>
- Bush, V., *As We May Think*, 1945, <http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>
- Clickable Culture, <http://www.secretlair.com>
- Coleridge, S. T., *Biographia Literaria*, <http://www.english.upenn.edu/~mgamer/Etexts/biographia.html>
- D'Ottavi, A., *Second Life*, <http://www.scribd.com/doc/7694/I-fondamenti-di-Second-Life>
- Enrico Mitrovich - Obsolescence of Graphical User Interface, <http://galleria.clab.it/>
- Fulco, I., *eBay: stop alle aste di oggetti virtuali*, “La Stampa” Gennaio 2007, http://www.lastampa.it/_web/cmstp/tmplrubriche/tecnologia/grubrica.asp?ID_blog=30&ID_articolo=1659&ID_sezione=&sezione=
- IBM Notizie, Un avatar tridimensionale aiuta i medici a visualizzare le cartelle dei pazienti, <http://www.ibm.com/news/it/it/2007/09/260.html>
- *In Memoriam: J. C. R. Licklider. 1915-1990*, Systems Research Center, August 1990, Palo Alto, California <http://gatekeeper.dec.com/pub/DEC/SRC/research-reports/abstracts/src-rr-061.html>

- Isola dei Famosi 2007- in Second Life, http://www.isolasl.rai.it/R2_HP-programma/0,,1067113,00.html
- Julian Dibbell Home Page, <http://www.juliandibbell.com/>
- Le Goff, J., *Memoria*, in *Storia e Memoria*, Einaudi, Torino, 1986, <http://www.einaudi.it/einaudi/ita/pdf/LeGoff.pdf>
- OpenSimItalian – OpenSim, <http://opensimulator.org/wiki/OpenSimItalian>
- Ribelli, F., Scudellari, A., *Storia della televisione al Museo della radio e della televisione*, “Elettronica e Telecomunicazioni” n°3, Dicembre 2001, <http://www.crit.rai.it/eletel/indice>.
- Sistema operativo GNU, <http://www.gnu.org/licenses/licenses.it.html>
- Ted Nelson home page, <http://ted.hyperland.com/> e <http://www.xanadu.com.au/ted/>
- this is manetas.com_Nov 09, <http://www.manetas.com/>
- UnAcademy weblog, <http://blogosphere.typepad.com/blog/>
- Virtual worlds, avatars , 3D chat, online meetings - Second Life Official Site, <http://secondlife.com>

APPENDICE

Tabella 1: Iscrizioni su Second Life da Novembre 2003 a Maggio 2008.
Fonte: http://secondlife.com/whatis/economy_stats.php

Anno	Numero di Iscritti
2003	1.753
2004	15.415
2005	83.755
2006	1.731.796
2007	11.175.710
2008	15.682.517

Tabella 2: Utenti Attivi in base al Paese di Provenienza.
Fonte: http://secondlife.com/whatis/economy_stats.php

Paese	% Utenti Attivi
USA	36,90%
Germania	8,58%
Regno Unito	7,48%
Giappone	4,95%
Francia	4,88%
Brasile	4,53%
Italia	4,27%
Spagna	3,30%
Canada	3,30%
Olanda	3,07%
Australia	2,29%
Altri	16,45%
Totale (N)	532.606

Tabella 3: Residenti Attivi divisi per fasce d'età.

Fonte: http://secondlife.com/whatis/economy_stats.php

Fasce d'età	% Avatar Attivi
13-17	1,05%
18-24	22,71%
25-34	35,14%
35-44	24,18%
45 plus	16,42%
Unknown	0,50%
Totale (N)	532.606

Tabella 4: Ore di presenza dei Residenti Attivi in base alla loro età.

Fonte: http://secondlife.com/whatis/economy_stats.php

Fasce d'età	% Ore di presenza
13-17	0,41%
18-24	15,19%
25-34	35,06%
35-44	28,47%
45 plus	20,46%
Unknown	0,43%
Totale (N)	31.883.513,93

Tabella 5: Residenti in base al Genere dal mese di Settembre 2003 al mese di Maggio 2008.
Fonte: http://secondlife.com/whatis/economy_stats.php

Anno	Mese	Femmine	Maschi
2008	Maggio	40,48%	59,16%
2008	Aprile	41,45%	58,55%
2008	Marzo	41,13%	58,87%
2008	Febbraio	41,12%	58,88%
2008	Gennaio	40,98%	59,02%
2007	Dicembre	40,68%	59,32%
2007	Novembre	41,63%	58,37%
2007	Ottobre	42,21%	57,79%
2007	Settembre	42,25%	57,75%
2007	Agosto	42,09%	57,92%
2007	Luglio	42,13%	57,87%
2007	Giugno	42,77%	57,23%
2007	Maggio	42,85%	57,15%
2007	Aprile	43,03%	56,97%
2007	Marzo	42,06%	57,94%
2007	Febbraio	41,07%	58,93%
2007	Gennaio	41,11%	58,89%
2006	Dicembre	41,42%	58,58%
2006	Novembre	42,14%	57,86%
2006	Ottobre	42,65%	57,35%
2006	Settembre	43,76%	56,24%
2006	Agosto	42,98%	57,02%
2006	Luglio	42,99%	57,01%
2006	Giugno	43,51%	56,49%

2006	Maggio	43,16%	56,84%
2006	Aprile	43,79%	56,21%
2006	Marzo	44,43%	55,57%
2006	Febbraio	43,96%	56,04%
2006	Gennaio	44,50%	55,50%
2005	Dicembre	44,86%	55,14%
2005	Novembre	46,09%	53,91%
2005	Ottobre	46,57%	53,43%
2005	Settembre	47,92%	52,08%
2005	Agosto	48,59%	51,41%
2005	Luglio	48,36%	51,64%
2005	Giugno	49,87%	50,13%
2005	Maggio	51,17%	48,83%
2005	Aprile	49,74%	50,26%
2005	Marzo	49,84%	50,16%
2005	Febbraio	49,25%	50,75%
2005	Gennaio	48,36%	51,64%
2004	Dicembre	48,28%	51,72%
2004	Novembre	48,95%	51,05%
2004	Ottobre	47,06%	52,94%
2004	Settembre	45,82%	54,18%
2004	Agosto	45,41%	54,59%
2004	Luglio	44,18%	55,82%
2004	Giugno	41,87%	58,13%
2004	Maggio	43,19%	56,81%
2004	Aprile	40,55%	59,45%

2004	Marzo	42,33%	57,67%
2004	Febbraio	40,37%	59,63%
2004	Gennaio	39,90%	60,10%
2003	Dicembre	37,90%	62,10%
2003	Novembre	37,51%	62,49%
2003	Ottobre	36,99%	63,01%
2003	Settembre	35,03%	64,97%